

# 出雲重機

INDUSTRIAL DIVINITIES

“架想重機”現る!  
これはもう、『インダストリアル・アート』だ。

CAPCOM / X-BOX

【鉄騎】・メカデザイナー  
大久保淳二デザインワークス





出雲重機

INDUSTRIAL DIVINITIES



出雲重機

INDUSTRIAL DIVINITIES



COOLANT FILL  
ON TOP

CAUTION: DO NOT STAND OR STORE  
HEAVY OBJECTS ON TOP OF UNIT

# 出雲重機

INDUSTRIAL DIVINITIES



## ごあいさつ

平素より弊社製品への格別なるご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。

西暦式千年の創業以来、出雲重機は他に類を見ない先進的かつ独創的な技術力を生かし“高い信頼性と確かなクオリティの実現”を目標に努力を続けて参りました。

現在では、国内外を問わず幅広い顧客ニーズに対応する製品を世界に送り出しています。一般家庭用商品から、宇宙開発分野製品にいたるまで、伝統を尊びながら進取の精神を持ってオリジナリティ溢れる商品を創出し、世界中の暮らしの中へ、豊かな未来の創造に貢献したいと考えます。

この度、当社が誇る製品ラインナップを一堂に集め、ここにご紹介できる機会を与えられましたことは大いなる喜びであります。  
今後も実りある未来を目指し前進を続けて参ります出雲重機に、あたにかいご支援とご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

代表 大久保淳二



## 出雲重機とは？

“出雲重機”は、デザイナー／イラストレーターの大久保淳二によるメカニカルキャラクターデザインの創作実験企画であり、作品発表のひとつの形である。実際の重機を製造・販売している会社……というわけではない。

しかしながら、出雲重機を「虚構の存在」と言い切ることはできない。人々の視線を釘付にし、好奇心を鷲掴みにするほどの斬新なフォルムにもかかわらず、現代社会の生活感ある風景の中に置いても違和感のない出雲重機のデザイン。しかもこれらは揺るぎのない、圧倒的なリアリティをもってそこに存在する。

そのひとつの理由は実際に作動する際の挙動やバランス、速度までもがそれぞれの重機に関して想定されているから。また、パーツ一点一点に至るまでその構造や取り付け方が吟味されているのみならず、“同部品を他の機体にも転用できるのか？”といった汎用性やコスト性に至るまで、まるで経営者の視点に立った開発方法を行っていることによるものだ。

同時に出雲重機は“メカニカルキャラクター”が、神話や宗教といった古来からのモチーフに成り代わるアイコンとして、普遍的かつ抽象的原理の表現における最新のスタイルであることを提唱しており、大久保淳二はむしろ（架空の重機メーカーを仮想することよりも）この考えに重点を置いて創作活動を行っている。

機械はあくまでも人間とは一線を画する存在。

それだからこそ共存できる。

出雲重機の全てが静かに物語る。



## CONTENTS

introduction 02

What's  
"IZUMOJUKI" 03

interview with  
JUNJI OKUBO 68

"Tekki"  
draft works 72

20WT Delco  
19WT Y-Delco  
20WT Delco-T

08



13

22WT Sai  
81WT Catam

14



17

28W2G Waira  
28W2G/A Gawri  
23GN3 Kab-Kiri

18



21

S2WT Kamdo  
28W2G/D Ope-Gawri

22



26

30WT Doton  
41WT Four-Link

30



34

25WT Genbu  
D5WT Rou-Monn

38



42

MVR5 Mover  
CT44 Locar

46



50

90WT Pseudo  
51WT Threshold

54



58

MTV"Music&More..."  
MTV Quadra/amp

62



66

M-7-DB Decider  
LF-003-C Vitzh

77



78



LF-003-C-M m-Vitzh  
GA-005-B Scare Face

78



79

GA-005-D Scare Face A1  
GU-004-A Vortex

79



80

RW-102-D Falchion  
Jaralaccs N

81



82

Jaralaccs C  
Jaralaccs NS

82



82

GS-014-B Scare Face II  
RW-105-J-D Rapier

83



84

GU-010-A Maelstrom  
RW-103-D Blade

84



85

M8-E-B-M1 Prominence M1  
M8-E-B-M1 Prominence M2

86



87

LH-005-A Behemoth  
LF-008-A Regal dress A

88



89

LF-008-B Regal dress N  
LH-007-Y-B Quasar

89



90

LH-009-B Juggernaut  
D3Eye

91



94



# CONCEPT VARIATION &

1

## "Ur/Ei-12600"

Coordination and posture control unit

### "Ur/Ei-12600" 姿勢制御ユニット

脚部ユニットによる安定した移動を行う為に姿勢制御を司る装置。ユニット前部のスキャナーモジュールには地形スキャナーとナビゲーションシステムを搭載した移動管制装置が搭載されており、メインユニット無しでも移動が可能である。

2

## Ur/Ei-12600 Series

### Ur/Ei-12600 系重機

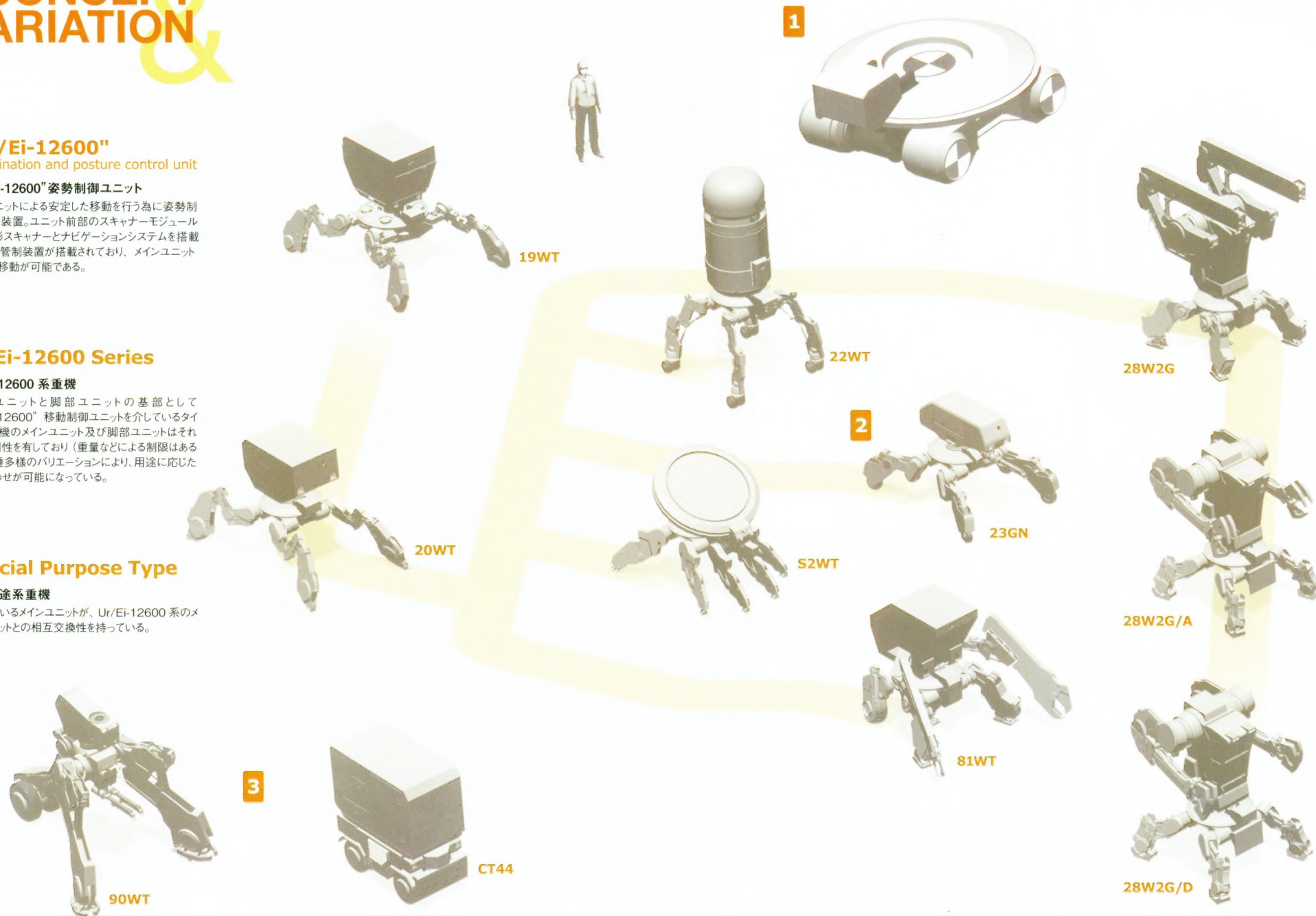
メインユニットと脚部ユニットの基部として "Ur/Ei-12600" 移動制御ユニットを介しているタイプ。各重機のメインユニット及び脚部ユニットはそれぞれ汎用性を有しており（重量などによる制限はあるが）多種多様のバリエーションにより、用途に応じた組み合わせが可能になっている。

3

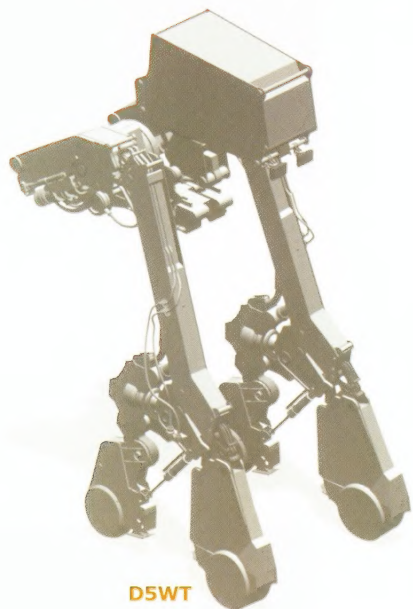
## Special Purpose Type

### 特殊用途系重機

搭載しているメインユニットが、Ur/Ei-12600 系のメインユニットとの相互交換性を持っている。







D5WT



MVR5

4



51WT



41WT

4

## Biped Locomotion Type

### 二足式重機

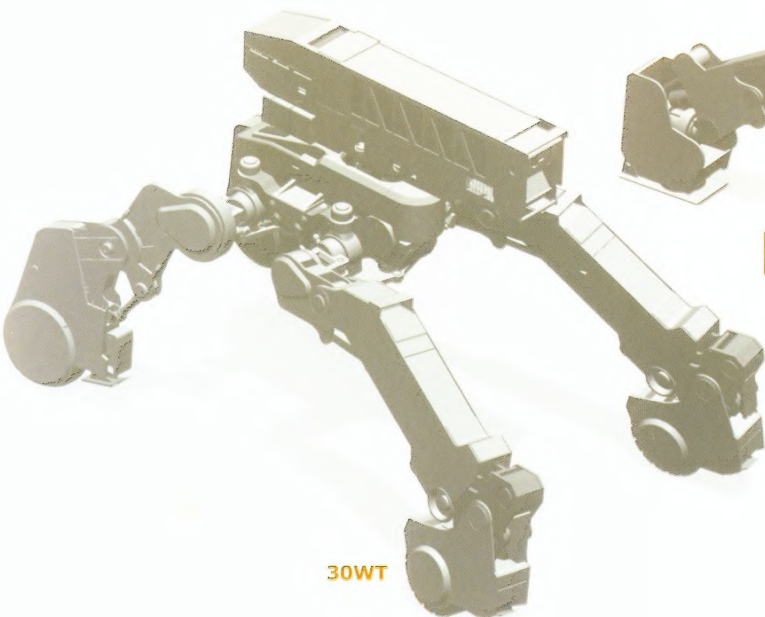
独自の移動管制装置と、二本の脚部ユニットでの移動を可能とする。ローラーブレードのように重量移動によって移動コントロールするタイプと、二足歩行を行うタイプの2種類に分かれる。

5

## Large Quadrupedal Locomotion Type

### 大型四足式重機

四本の大型脚部ユニットで立脚し移動するタイプの重機。それぞれの用途に特化し、汎用性は低くなっている。



30WT



25WT

5

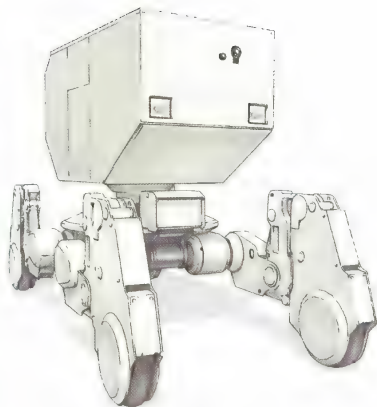






## 20WT Delco

何もかもを覚悟を込めて、しかし人々は驚いて足を止めることもなく、当たり前のように脇を通り過ぎてゆく。これはまさに機械仕掛けの妖怪。それも怨念や魔物が生み出すおどろおどろしく怖いものではなく、むしろ夢の無い「百年お七様」の如くである。その目的や真意は人知の及ばぬところにあるため、これは何となく恐怖する位によって製作されたプロダクション・アニメなのであり、それ以上に怖く感じるまでもない。妖怪の気持から「行く」こととなり、極めて自然に理解している。そこに「知るモノ」に気持がある人には、ただのありふれた日常の一面と映る。



「出雲重機が企業として初めて世に問うた製品」というコンセプトでデザインされた機体。それがこの20WT Delcoである。箱型の頭部ユニット、円盤状の本体基部、そして多重関節を有する4本の脚。最も初期の出雲重機製品である。頭部ユニット前方には四角いヘッドランプ1対と、1個の圓穴状のセンサー、カメラのようなものが見受けられる。後方にはテールランプのようなものもあり、足先には高速走行用タイヤと、金属製接地ギアの両方を備えているようだ。すなわち、脚を折り畳んだ状態では道路上を高速で走行可能なのではないか？ 目的地に着くと脚を展開し、4足歩行動物のように、あるいは昆虫のように、地面をゆっくりと歩きながら繊細な行動を取るのたろう。本体基部のボールジョイントと多重関節により、その動きは極めてスムーズと思われる。頭部ユニットへの振動も最小限に抑えられ、高次元精密機器や大容量コンピュータの搭載も可能と思われる。

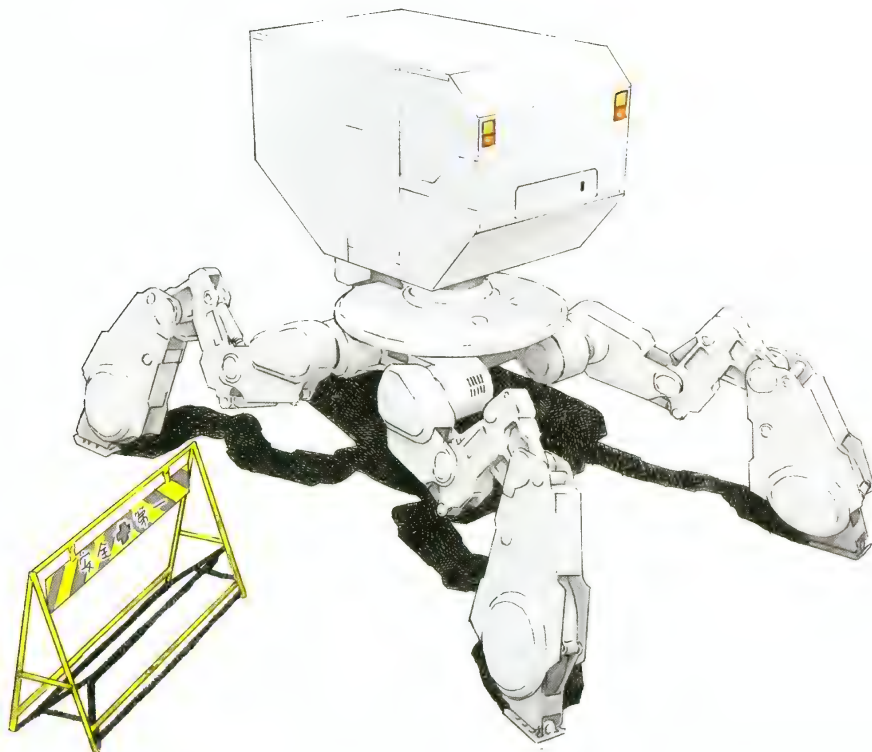
AM











やはりアニメの影響は強いです。子供の頃にリアル志向のロボットアニメを観て、現実味のある描写に刺激を受けました。でもその後、1996年にHONDAの「P2」(※ASIMOの前身機)が動いている姿を見て、アニメ的な考え方でデザインされたロボットと現実のロボットはこうも違うのかと。その

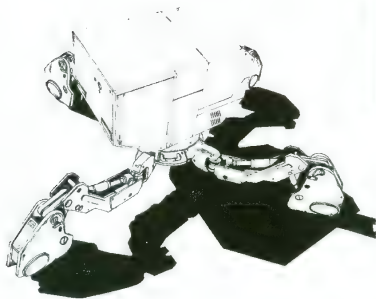
ギャップが出雲重機の出発点だったんだと思います。このデルコが最初の機体になりましたが、描くに当って自分で決めたルールは「ストックに」そして「現実の風景に溶け込むこと」の2点。後者は人々の既視感に訴える方法で実現しようと試みました。

muji

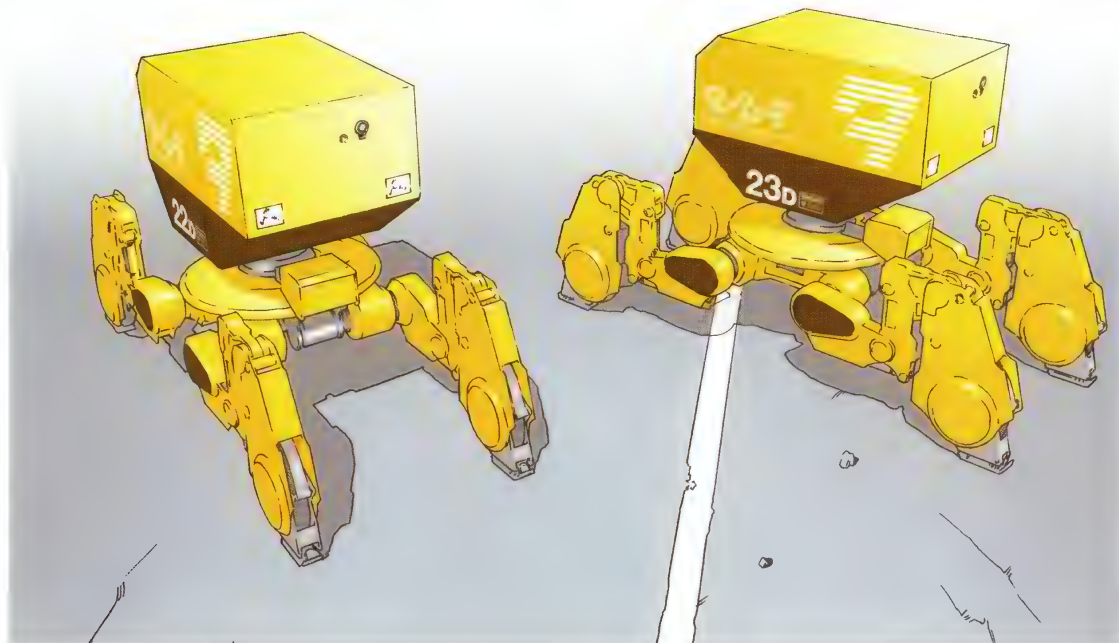


# 20WT Delco-T

Design: Kentaro ANI / Fujimoto  
Collaboration: Tanomura Corp.



1997年頃、大久保が最も初期に描いたDelco機体である  
ダイナミックな動きに重点が置かれ、現在の20WT Delco  
(蟹産型)に比べてより“クモ的”な印象た



Delcoのデザインに当っては、まずフォルムから入りました。  
クモというか、昆虫というか、何か人間とは全く異質なも  
の。あるいは一種の「奇形動物」と言っても良いでしょう。異  
様な形態をしていながらも興味をそられる。心に引っ掛  
かる。そんなカタチを考えました。それでいながら日常の

風景の中に突然置いてもおかしくないメカとして活かす。そ  
れがチャレンジでした。表面や各パーツのテクスチャは、  
本物の重機のカatalog等が参考になりました。特に  
「KOMATSU」のパンフレットは重宝しました。

mi



Weight: 1,430kg

Length: 345cm (minimum)

385cm (maximum)

Height: 220cm (minimum)

260cm (maximum)

## 19WT Y-Delco

1997年頃に描かれた最初の機体が「Delcoのコンセプト画＝新製品」とするならば、このY-Delcoは商品化に向けてのフロタクション・フロト(量産試作機)に当たる。量産機WT20 Delcoより若干大きく、またハーツ構成も複雑である



### 「イデルコ」

2002年頃に「鉄騎」の作業を終えまして、得たノウハウで「出雲重機」を再構築しようと思い、その結果出来上がった機体です。その後、「出雲重機」のフィギュア化企画が持ち上がり、“型で作る以上はシンプルに……”といった方向でさらに煮

詰めた結果こそ、最初の量産機に当たる前頁の20WT Delcoなのです。いわば、「コンセプト画」→「手作りの試作機」→「量産品」という実際の工業製品開発のようなプロセスを、私自身も期せずして踏んでいたことになります。







東京武蔵野病院

質入  
まるや  
01-0045







# 22WT Sai

Weight 1.50kg  
Length 330mm  
Height 330mm

誰もいない真昼の住宅街に、あたかも道祖神の如く佇む円筒形の姿。それも短い間隔に複数が配置されている。これらはゆっくりと移動しているのか？ それともその場から動かないのか？ 無音のままなのか？ ある種の電子音を発するのか？ それとも人の声で話しかけてくるのか？ そもそもこの光る自体がありふれた日常なのか？ それとも驚き事象なのだろうか？ 風雨に濡れ込む、自然に馴染む、という点はいつもの出雲型複製品。しかし思いがけない場所ですと出雲ったお地蔵様に心を持って行かれるあの瞬間のような、不思議な瞬間。

円筒形の頭部ユニットがまぶす目を惹く。内部からは明らかに、何かが放たれている！という印象を受ける。それはある種の電波か波動のようなものだろうが、頂上の丸い部分は僅かたか開くようでもあり、冷却ガスや煙のようなものを蒸散させると推察される。正面の一つ目センサー(?)は、この機体の「非人間的要素=人類とは一線を画する存在である」ことの自己主張なのか？ 20WT Delcoの流れを汲みながらも車輪が小型化され、より繊細にアレンジされた足先からは、あらゆる方向に神経質なほど細やかに移動する様が連想される。サイドに突き立つアンテナも気になる。

AW



## 「サイ」

セキュリティロボットのようなものをイメージしてデザインしようと思い、転じて道祖神をモチーフとした機体です。円筒形にそそりたつフォルムはヒンズー教のシヴァ・リングにも通じますが、“男根の象徴”であるという説があります。道祖神とは一般的に、峠や辻・村境などの道端にあって、悪霊や疫病などを防ぐ自然神なのだそうです。機体名のSaiは「塞(さい/ふさぐ)」に由来しています。

Amiji

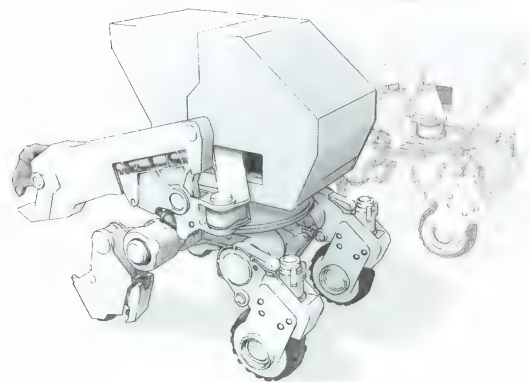
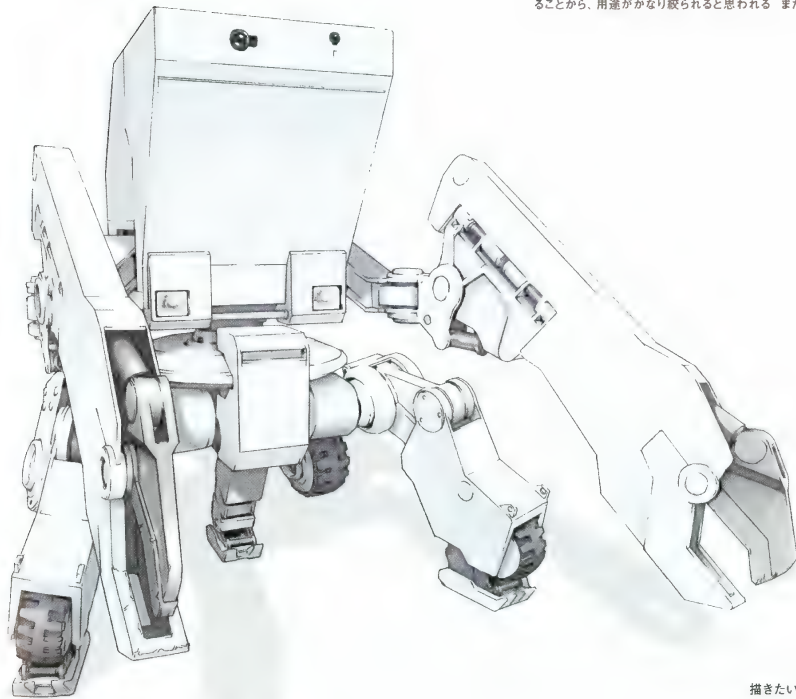


Weight: 1,980kg  
Length: 905cm  
Height: 240cm

## 81WT Catam

ポスター展「武千大阪」参加に際して「カニ道楽」をモチーフとしてデザインされた機体だが、どちらかといえば水揚げされたカニ(食品)よりも、実際に海に生きているカニ(生体)のイメージが強い。深海の底深く、一心不乱に餌をついばんでいる様子を連想させる。本機もまた、黙々と仕事をこなすのたろう 20WT Delcoに大型カッターアームを取り付けたデザイン。建物の破壊用、もしくは事故車両からの人身救出用。あるいは氷を砕く目的で作られたのか。ヘッドランプ、テールランプが省かれていることから、用途がかなり絞られると思われる。また、Delco系としては初となる、「前後違うデザインの脚」が使われている点にも注目したい。

AD



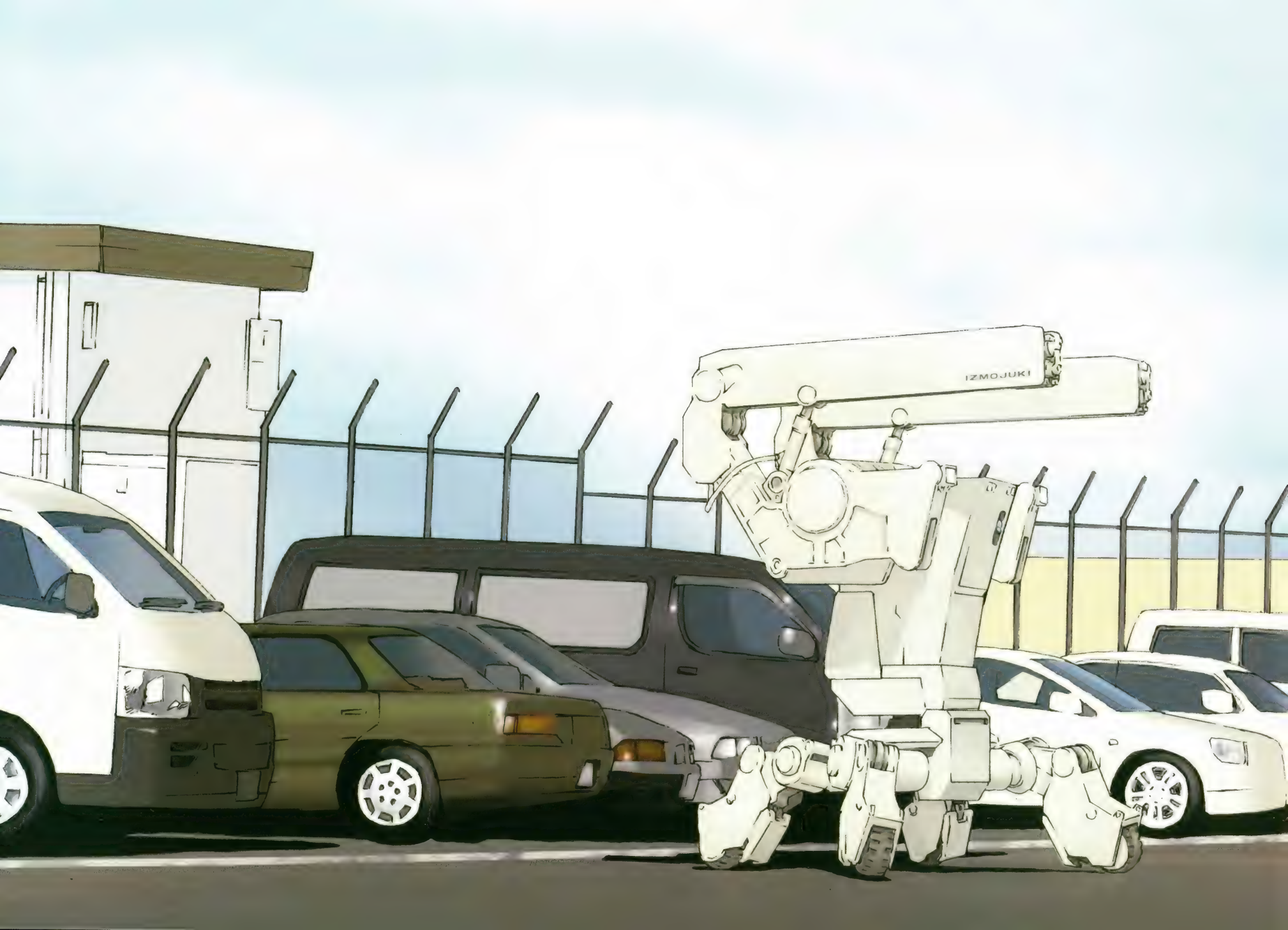
「カタム」

描きたいフォルムに実際の重機のパーツをサンプリング&コラージュする、という方法で出雲重機の機体は出来ていきますが、「KOMATSU」などの国産メーカーのパーツを使うと非常にリアリティが出ます。逆にちょっとキャッチーに、見る人に「何だこりゃ!?!」というインパクトを与えたい時にはヨーロ

ッパの重機メーカーを参考にします。同じ目的でもかなりデザインの異なる機械があったりして、日本の会社との発想の違いを感じます。機械工学的な知識はありませんが、DEMAG社やWirtgen社の製品には心惹かれます。

muji







Weight: 2,780kg  
Length: 275cm  
Height: 360cm

## 28W2G Waira

20WT Delcoからのバリエーションと思われる機体 頭部ユニットが縦長デザインに変更され、肩から長いアームが伸びている  
このアームは上下に回転するようであり、また油圧シリンダーによってかなりの荷重にも耐えられると見られる また、ヘッドライトはアーム基部に付いており、常に作業エリアを明るく照らすことが可能だろう アーム先端には何かの射出器、あるいはマニピュレーター状のものが見られるか、様々なタイプに換装可能なのではないかな?

AW



### 「ワイラ」

発足当時(1998年頃)の出雲重機はウェアブランドでした。その頃にTシャツにプリントするイラスト用にデザインした機体です。フォルムとしてはカノン砲を背負ったイメージですね。今でこそ出雲重機のポリシーとして“出雲重機の名の下で兵

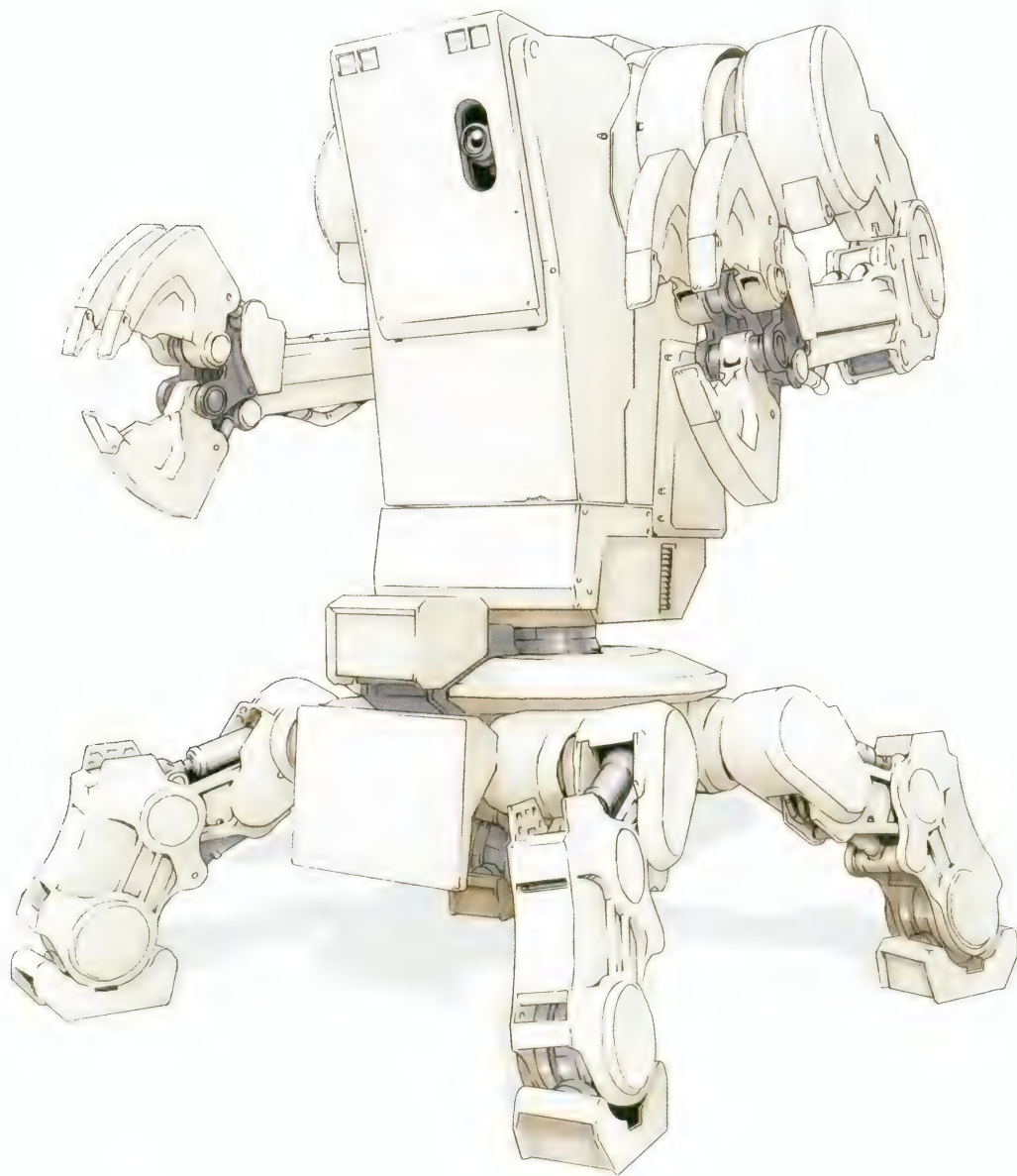
器は描かない”ことに決めています、やはり最初は売ること必死だったのであからさまに移動砲台でした。再構築時に作業肢に改めましたが、フォルムが武器、兵器を連想させるようです。

iwaji



# 28W2G/A Gawri

Weight:	3,200kg
Length:	245cm
Height:	287.5cm
Arm length:	305cm (maximum)



縦長の頭部ユニットは基幹モデル、20WT Delcoの面影をほとんど残していない。脚も足先のタイヤが省かれた歩行モードのみのデザインとなっており、他とは一線を画している。いかにもハワフルなアームだが、その形状から用途は限られるだろう。本体基部前方の四角いボックス部分が大型化され、化粧まわしのようにも見える。

AM

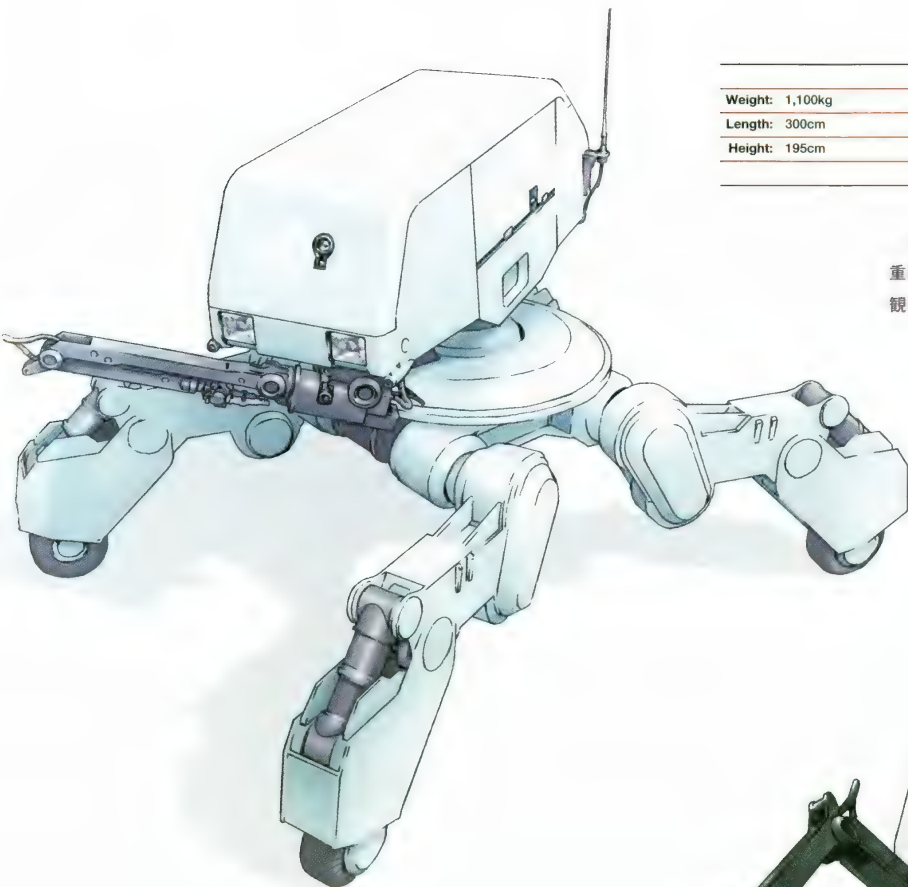
## 「ガウリ」

大好きな映画、『Monsters, Inc.』の主役“サリー”へのオマージュ作品ですね。全体のフォルムも、大きくてつぶらな一つ目も。“優しくて力持ち”なあの雰囲気を出雲重機能的解釈で翻案したくて、色々工夫をこらしました。アーム先端のデ

ザインには、実際に建物の解体現場で使用されている油圧シヨベル用の先端アタッチメント(カッターやクランパーなど)を参考をしています。

muji



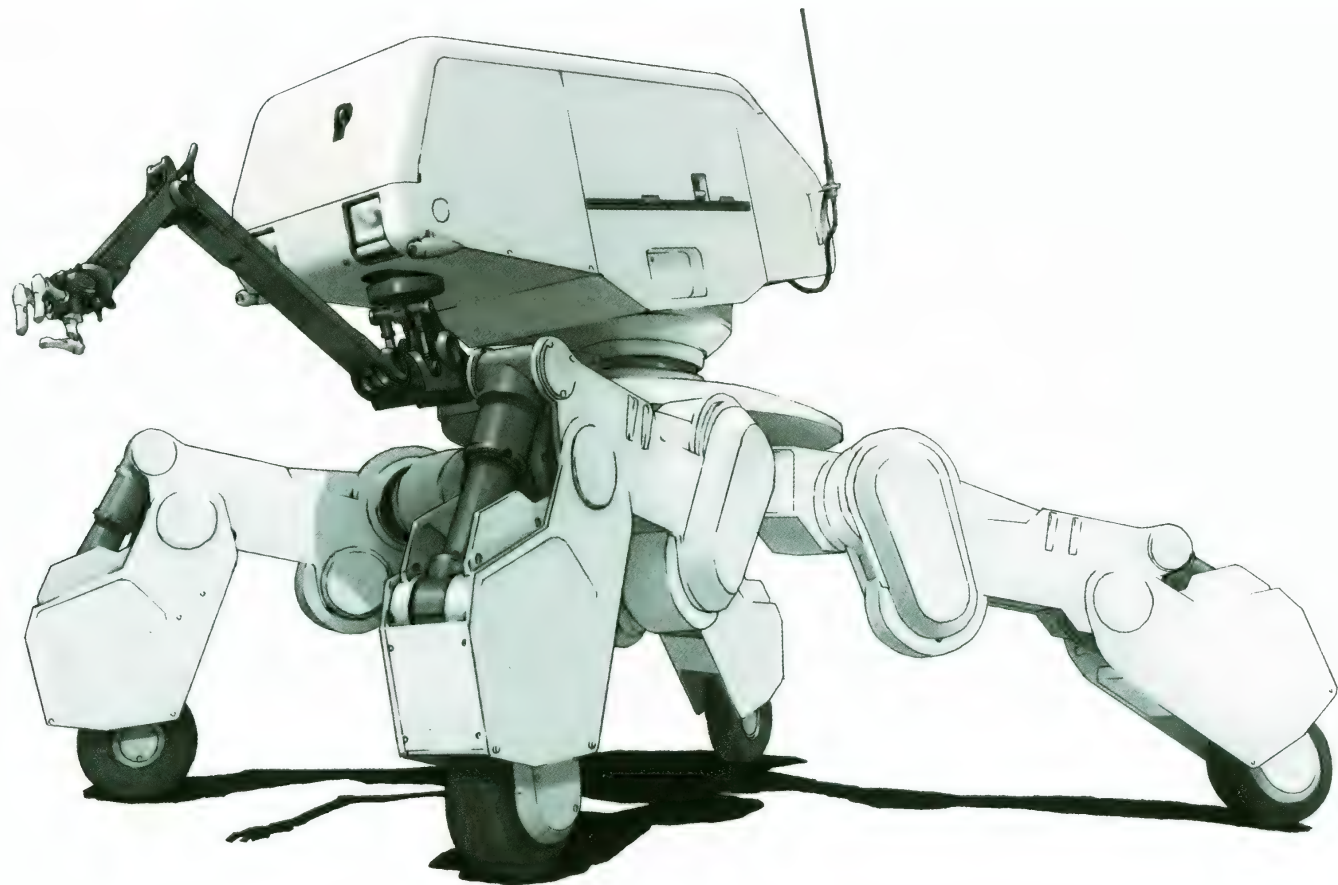


Weight:	1,100kg
Length:	300cm
Height:	195cm

## 23GN3 Kab-Kiri

これも20WT Delcoからのバリエーションだが、頭部ユニットはより小型となり、下半身は基部に近い関節が大型になっているなど、より走行性を重視したスタイルとなっている。最大の特徴とも言えるのがフロントに付いたマニピレーター。複雑な作業をこなすためか、人間の手と良く似た外観を有している。また、本体後部にはアンテナが立っている。機体名称の「カブキリ」は、“妖怪の名前”に由来している

AW



### 「カブキリ」

これもウェアブランドだった頃にデザインした機体です。やはり若い男性に受けが良い、「武器モノ」の名残りですね。マニピレーターは当初、攻撃ヘリ「AH-63アパッチ」の機首に搭載されているフロント・ガンを参考にした3連装機銃が装備されていました。再構築に伴ってフォルムの格好良さをそのままに、マニピレーターに変更しました。

AW





クリーニング

丸井

住まいの相談は当店へ

この街のことならおまかせください

全国不動産検索サイト参加店

不動産ナビ

<http://www.misawa-mrd.com>

ミサワエムアルティメット不動産

車馬知れぬ  
うごけぬ



# S2WT Kamdo

Weight: 1,000kg

Length: 230cm

Height: 295cm

車輪が廃止されたこの機体は、人間が歩く時のその速さで、街の隅々、どこまでも運っている。3つの目は、ここに暮らす一人一人の生活を静かに見守っているのだろう。脚が6本に増えたが、そのうち2本は「手」なのかも。何か役に立つことができるのだろうか？ 雨が降る夜更けや明け方、眠れて眠る人々の邪魔をしないよう、6脚全部を上手に使って道を立すに配慮を怠けていた。調整の難さ目からいって、楽しげな光も出ていたが、人々の暮らしの邪魔はしない明るさ。広場にいと“お前、飛びそうだな！”と子供たちによく言われているが、多分それはない。でもこいつの頭の円盤にはきっと、もっとイイものが詰まってるんじゃないかな？

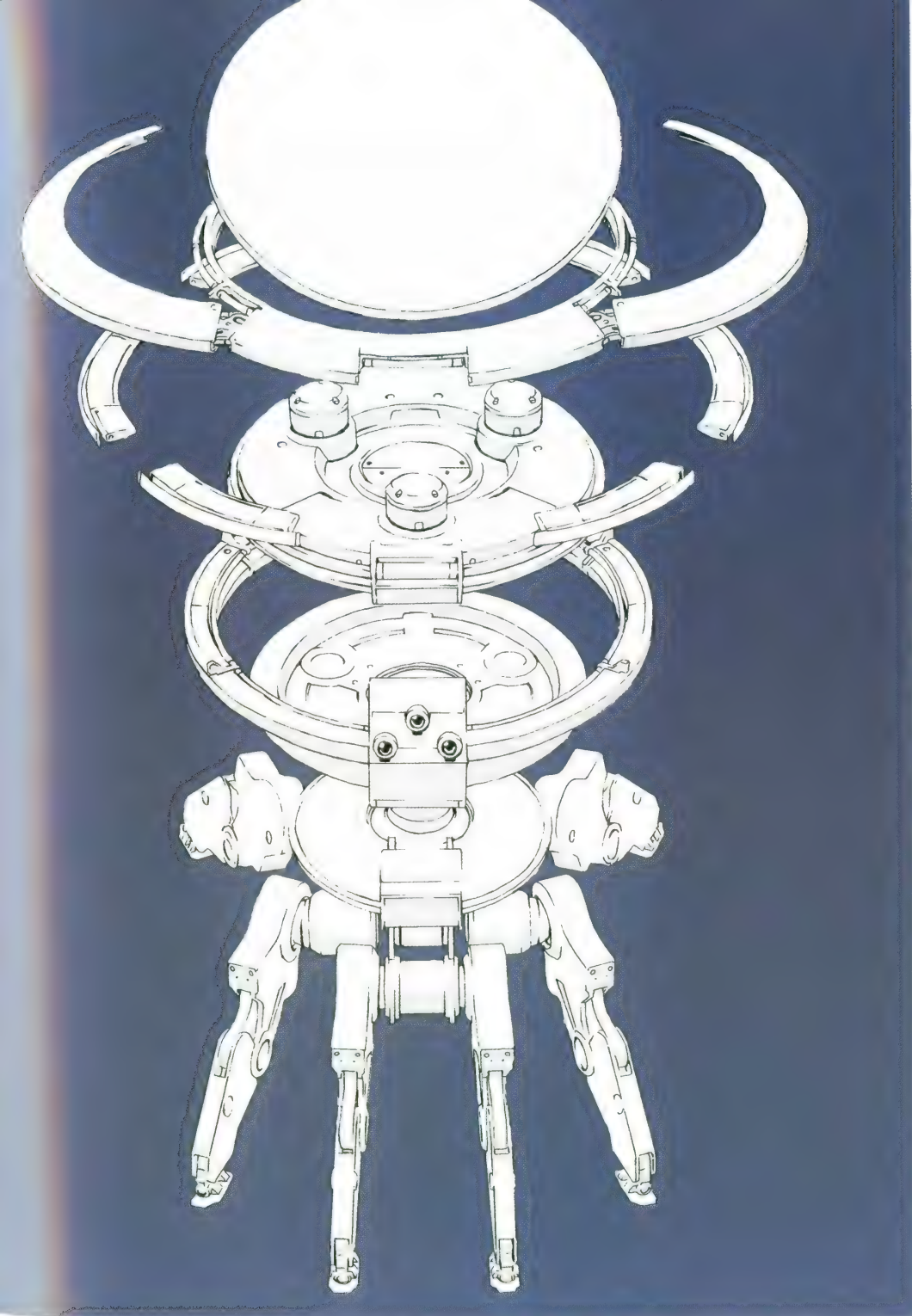


20WT Delco系よりさらに多目的、量産的、かつファミリーユース的に進化した「次世代型大衆モデル」という位置付け。各パーツ構成は製品としての生産性、汎用性をより高める方向でデザインされている。周辺部にイルミネーションをあしらった円盤型の頭部、フロントセンサーは昆虫を思わせる三つ目、歩行のみに機能を絞った6本脚など、各部デザインはよりSF的要素を深めている。また、カラーバリエーションやマーキングも想定している。サンプリングは重機のみならず、家電からも行われている。特に昭和初期頃の大形扇風機に見られた首振り機構からのトレースなど、大久保の機械関節フェチが遺憾なく発揮されている。









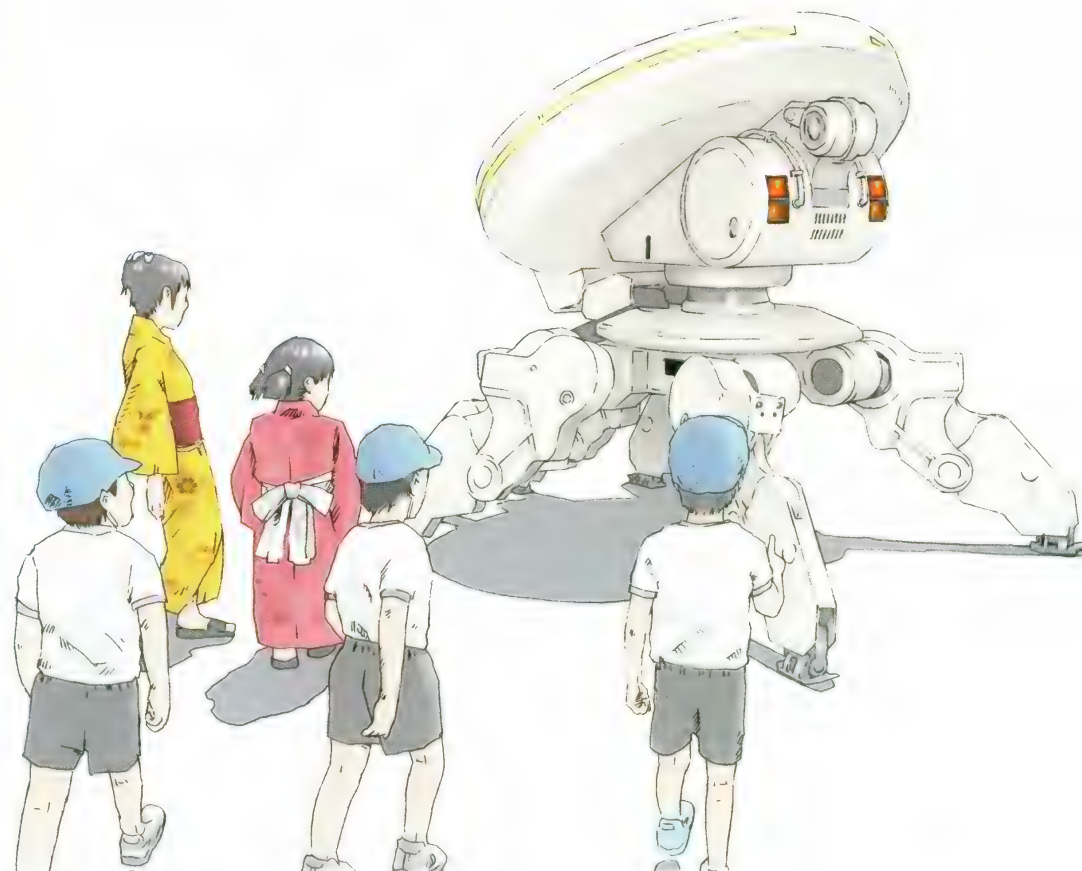
カムド

## S2WT Kamdo

20WT系で試みていた“日常的な風景に馴染むデザイン”という初期の目標に対して、このS2WTではより大胆に形状の限界に挑戦しようと思いました。いわば、“フィクションの度合いを深めた”わけです。脚部は、やはりクモや昆虫がベースになっていますが、円盤状の頭や細長い発光部は『STAR TREK』のU.S.S.エンタープライズ号っぽいですね。また、『攻殻機動隊』のフチコマとの類似性をよく指摘されます。土郎

正宗作品は中学生の頃から親しんでいますから、その影響を無意識に受けている可能性は否定しません。でも実際のところ、このカタチの基礎にしたのは『PREDATOR』のマスクだったと思います。また、出雲重機としては初めて「街の風景との合成写真」に挑戦した機体でもあります。背景を下町に設定したのは、条件としてとても厳しそうに思えたので。

iwaji









# 28W2G/D Ope-Gawri

Weight: 4,120kg  
Length: 245cm  
Height: 287.5cm  
Arm length: 305cm (maximum)

森を抜ける一本道で出会った。力強いアームを延ばしたり縮めたり。時々上体を傾けたり。一心不乱に働いている。キャタピラや車輪の付いた普通の重機と違い、4本脚を巧みに動かして移動する。その足取りは滑らかでどこか優しい。森を通る唯一の道を開けぬように。あるいは路肩の草花を踏まないように。でも一体、何をしていたのか？ 倒木をどけていたのかもしれないし、水を引くための溝を描っていたのかもしれない。でも“何か森のためになる仕事をしている”と信じさせる雰囲気があった。胴体中央にコックピットを突如とした時、運転している人を羨ましく思った。

出雲重機としては異色ともいえる、人が乗って操縦するオペレーション・タイプの機体 28W2G/A Gawri(ガウリ)のフォルムはそのままに、現存する重機(KOMATSU製等)からのサンプリングを行い、リアルな質感や重量感の転写を試みている。いかにも建設機械らしい雰囲気を演出するため、カラーリングにも敢えてステレオタイプな黄色を踏襲。いわゆる“ダサかつこ良さ”を表現している

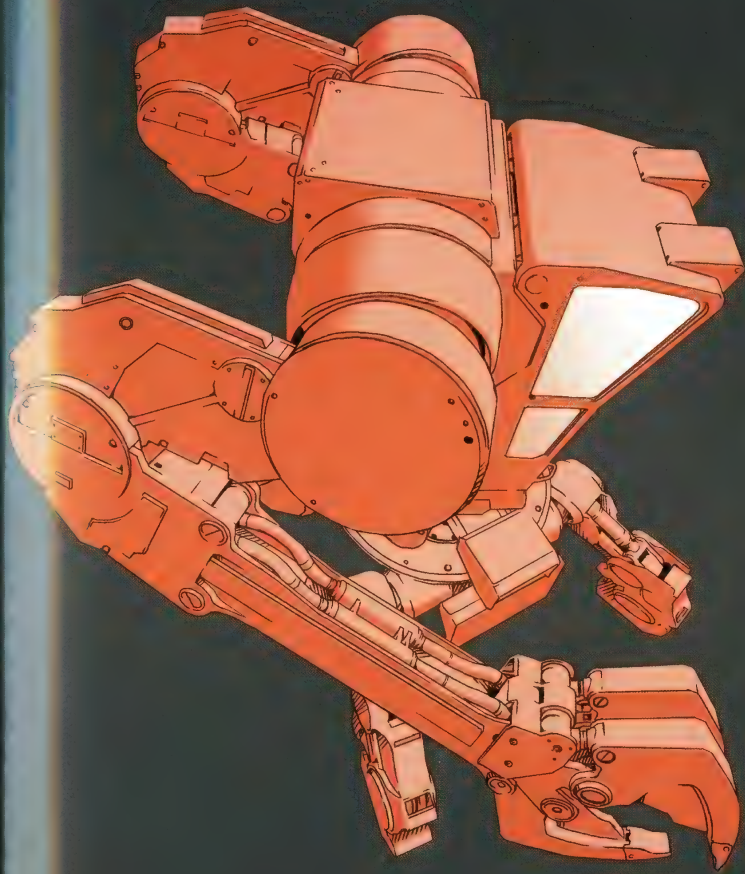
AW











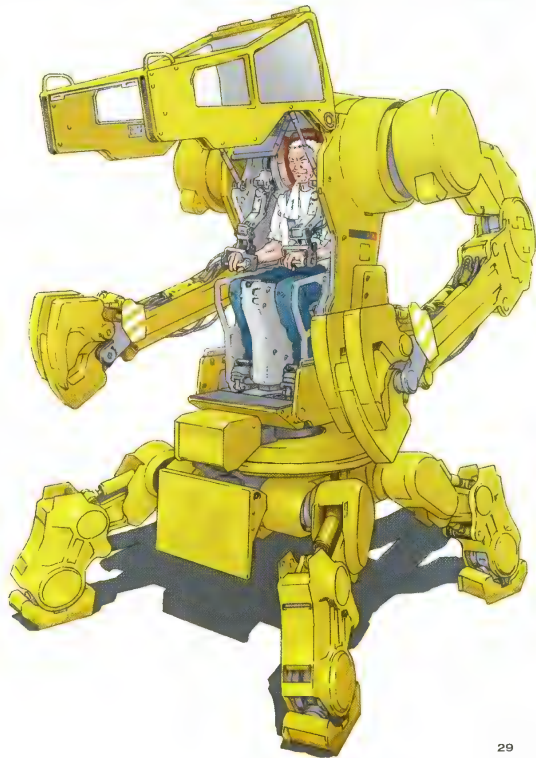
オペ-ガウリ

## 28W2G/D Ope-Gawri

28W2G/A Gauri(ガウリ)を描いた後に“これは自分で動かしてみたい”と単純に思いまして、胴体部を半ば強引にキャブに換装しました。『ALIENS』のパワーローダーだったり『The Matrix: Revolutions』のAPUみたいなガジェットが好きで、影響が大きいです。ですから連の出雲重機製品の中でも、この28W2G/D Ope-Gauri(オペ-ガウリ)は最も設定や背景がありそうな仕上がりになっていますね。

動かない張りボテでも良いから、実物大で作って庭に置きたい……そんな想いを込めて描きました。実際に高さ20mのクレーンの操縦席に乗る機会があったのですが、本当に怖かった。ロボットを操縦するなら全高20mの直立歩行ロボットみたいなものよりも、この機体ぐらいの大きさが丁度良いな、と思います。個人的に。

muji









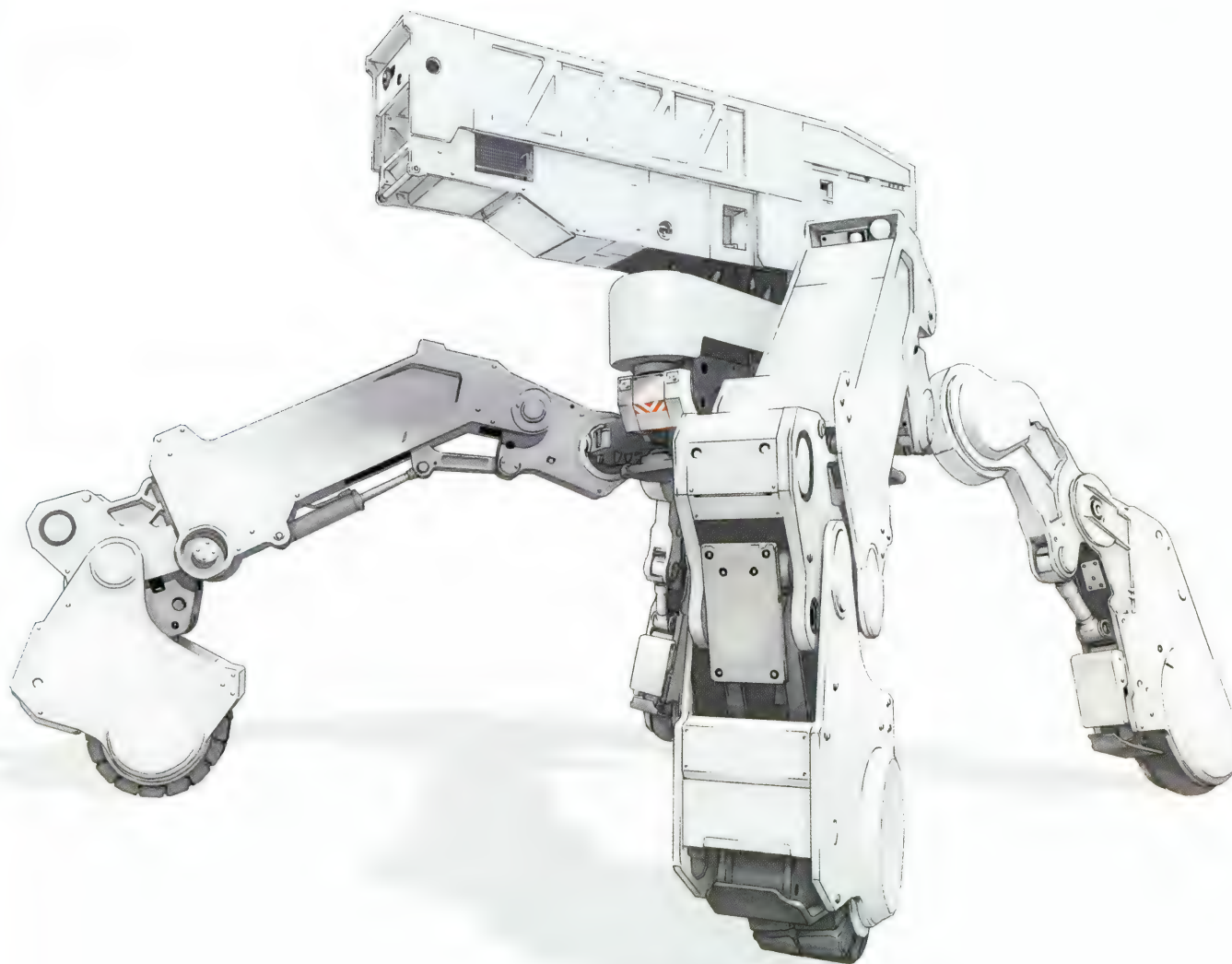
# 30WT Doton

Weight: 22,950kg

Length: 910cm

Height: 570cm

頭部を地面と平行に寝かせ、前後の脚を疊んだ屈曲姿勢のまま、機械は意思を持つかのように疾走し、やがてそののみが知る目的地付近で静かに停止した。後続車の運転手たちはなぜか不安に駆られたよう。怒ったようにタイヤを軋らせながら追い越し、後ろも見ずに走り去った。やがて巨体は静かに唸り、四肢がゆっくりと、しかし力強く開いて立ち上がる。そして長い頭部が曇天の空を見上げた。人々の視線もそれが見上げる空を彷徨う。ますます鉛色が濃くなる雲行き。遠くで雷鳴も低く響く。今から何かが起こるのか？ それとも、これがあるために何も起こらないのか？

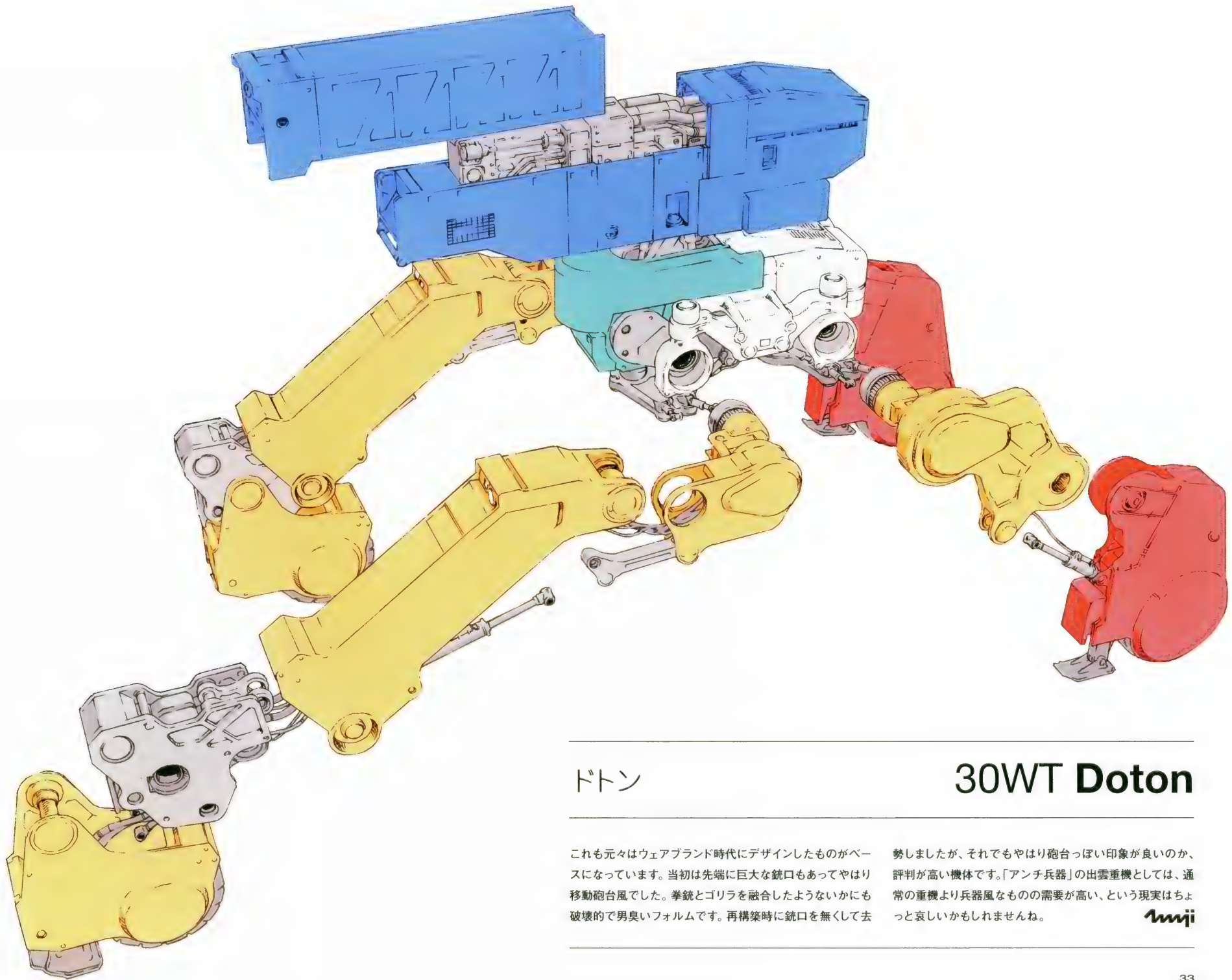


20TW系をそのまま大型化したかのような下半身に、砲塔とも、ミサイル収納部分とも、あるいは伸縮式のハシゴが収まっているとも取れる細長い大型頭部がドッシリと取り付けられた威容は圧巻。後に派生型をデザインすることを当初から想定し、初期段階から3D設計が採用された機体でもある。事実、本機の車輪やシリンダー、各部のライト等、ハーツの多くが他の出雲重機製品に流用されている。大久保の頭の中では大型機械メーカーとしての「生産効率」や、「コスト意識」までもが、実際の経営者のように構築されている。









ドトン

30WT Doton

これも元々はウェアブランド時代にデザインしたものがベースになっています。当初は先端に巨大な銃口もあってやはり移動砲台風でした。拳銃とゴリラを融合したようないかにも破壊的で男臭いフォルムです。再構築時に銃口を無くして去

勢しましたが、それでもやはり砲台っぽい印象が良いのか、評判が高い機体です。「アンチ兵器」の出雲重機としては、通常の重機より兵器風なものの需要が高い、という現実はちょっと哀しいかもしれませんね。

muji





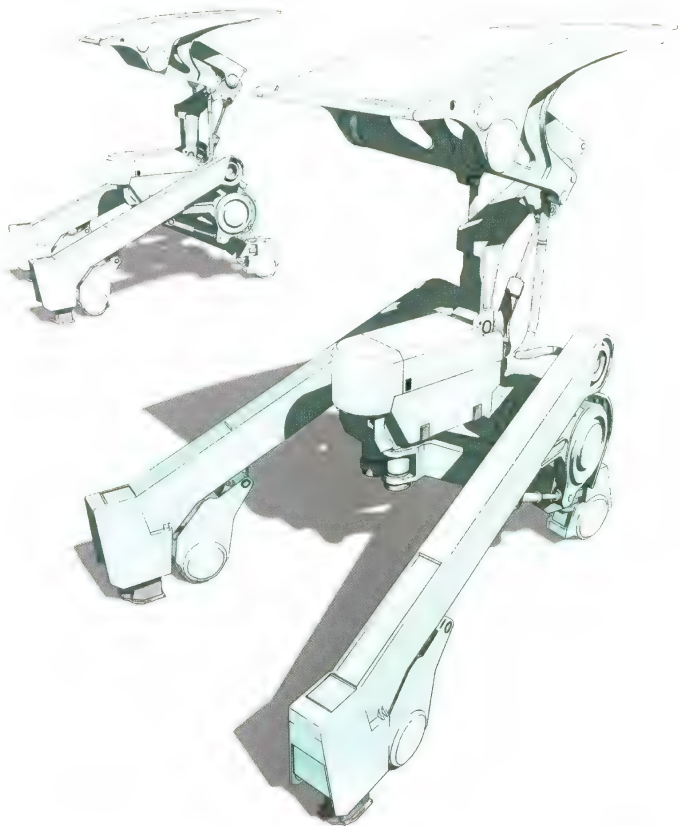
# 41WT Four-Link

Weight 14,900kg  
Length 700cm  
Height 990cm

川向こうの景色が変わったのはそれがやって来てから。でも、決して目障りとは思っていない。ある日、滑るように車輪で走ってきて止まった。それ以来、見ているときには大抵、動いていない。どちらが動が優るか判らないが、みんな同じ方向を向いてただ立っている。いや、座っているのかもしれない。時々頭の角度が変わっているが、これもどう動くのかは知らない。地面を掘ったり土砂を掘る力には負けるそうだが、下を掘っていることはあまりない。半信の目差しに受ける相手はなぜかとても心安らく。でも決して顔には迷青らないほうが良い”という気も、なぜかしている。

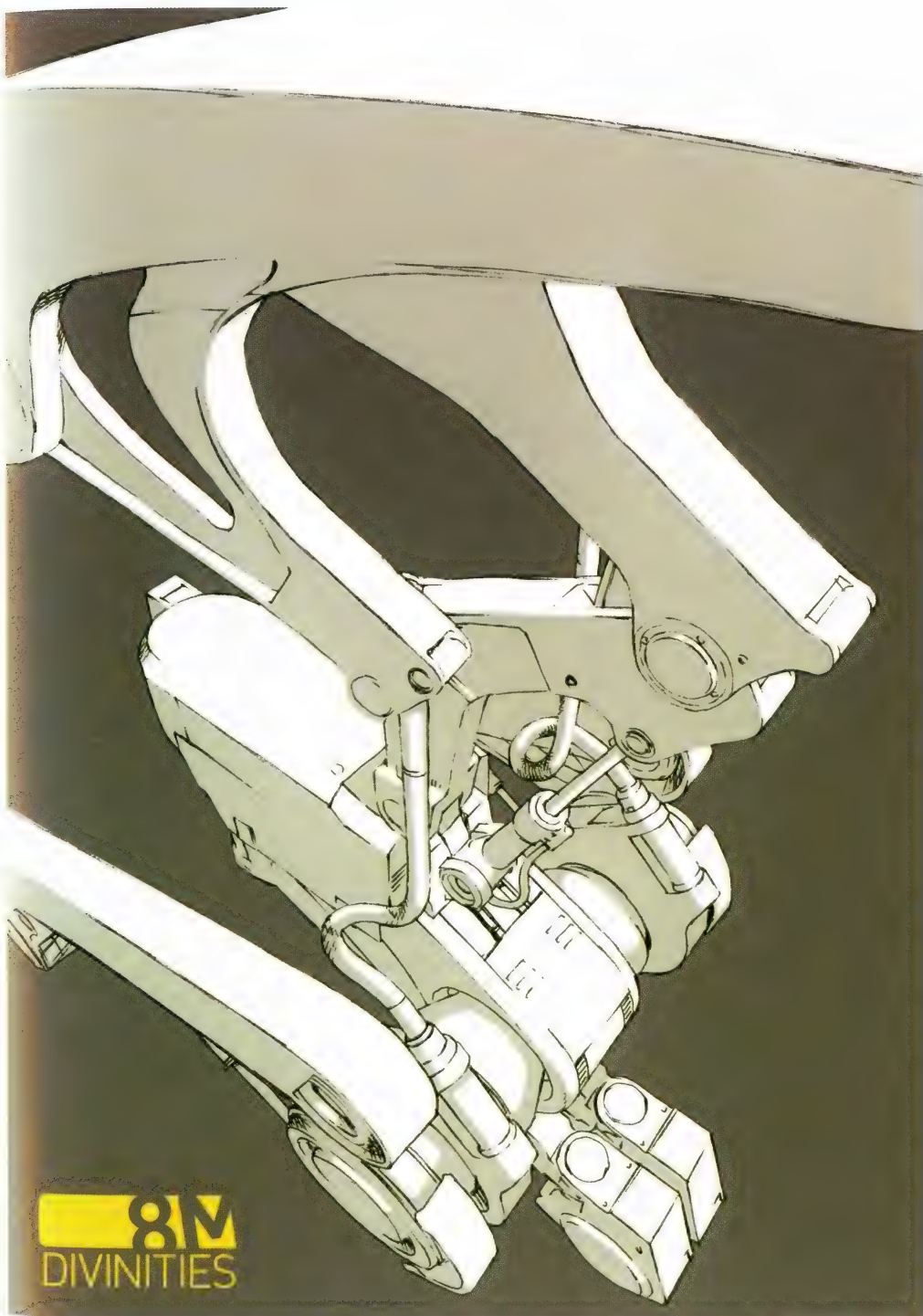
デザイン誌「DESIGN PLEX」(’00年11月号)で出雲重機の特集が組まれた際にそのカバーアート用にデザインした機体。名前の「ホウリン」は大久保いわく、「巖(おこそ)かて宗教っぽい響きの音”から付けたとのこと。翼を畳んで休んでいる翼竜のフォルムを重機に置き換えている。頭部側面の小さな孔は、なんともいえない表情を感じさせる。しかし同時にこの頭部は幅をあり得ないほど大きく取り、自然物ならではのバランス、形状が崩れた部分でもある。岩盤や地面の切削、あるいは何かを扱う仕事、もしくは地下から何かを汲み上げる作業の際のホップを動かすバランスウェイト。重機としての実際の機能や機械的効率も予感させる。

AU







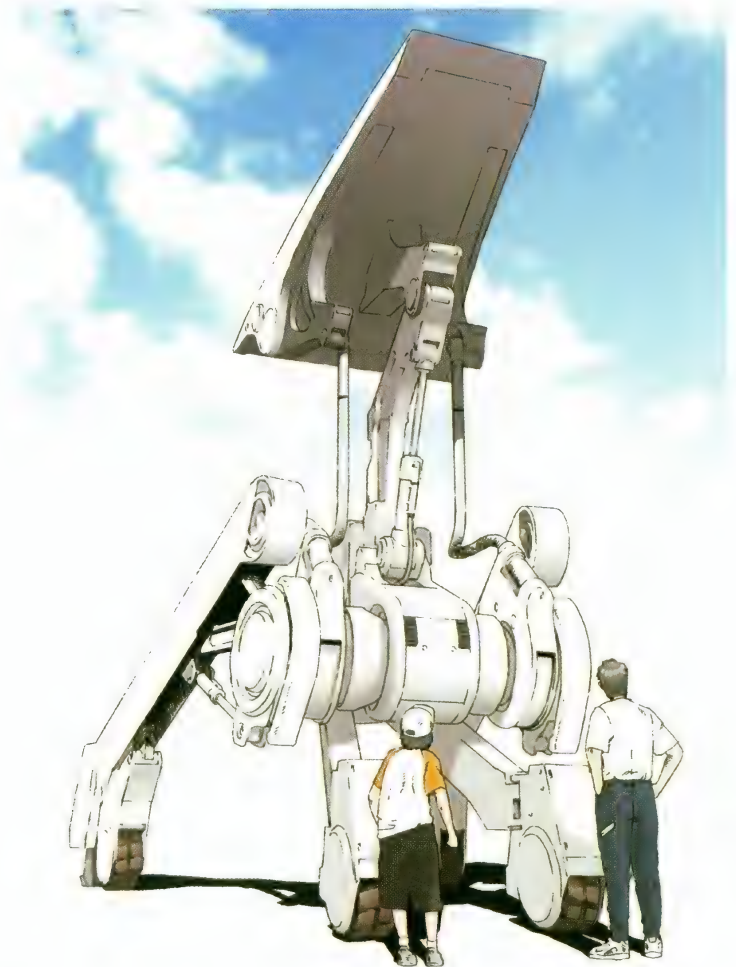


## ハウリン

## 41WT Four-Link

仕事で巨大ロボを作る必要があって、そのときに恐竜を参考にしようと考えまして一時期図鑑に魅入っていました。遺伝子レベルで刻み込まれている彼らに対する恐怖感や畏怖の念のようなものがあるんじゃないかと思ったんです。それを応用できないかと。その時に「最新の研究成果」として、翼竜が翼を畳んで休んでいるイラストが載っていたんですね。それ

がなんとも美しく、また不気味でもあり、強く印象に残りました。そのシルエットを、41WT Four-Linkではフォルムのモチーフにしています。アニメやマンガ、映画に登場するものを参考にしていればかりいと、なかなか独創性を養うことができません。ですから、なるべく色々な物を実際に見たり感じたりして作品に反映させていきたいな、と思っています。 **mwji**



Marking Design by Seishiro RITO Fujimoto  
www.beatservice.com

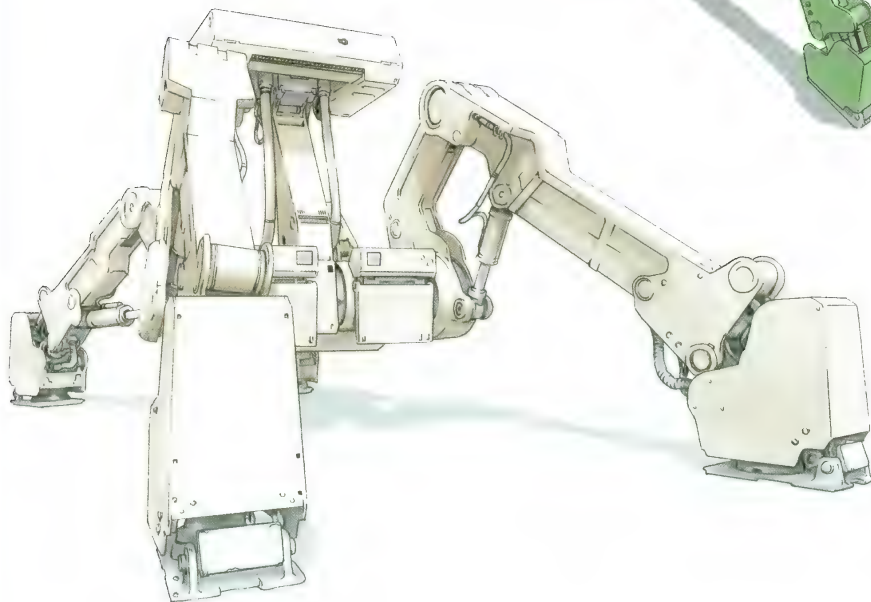
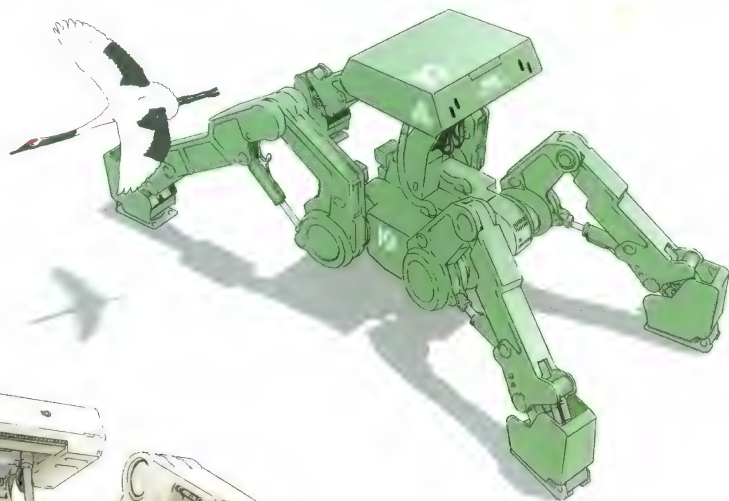




# 25WT Genbu

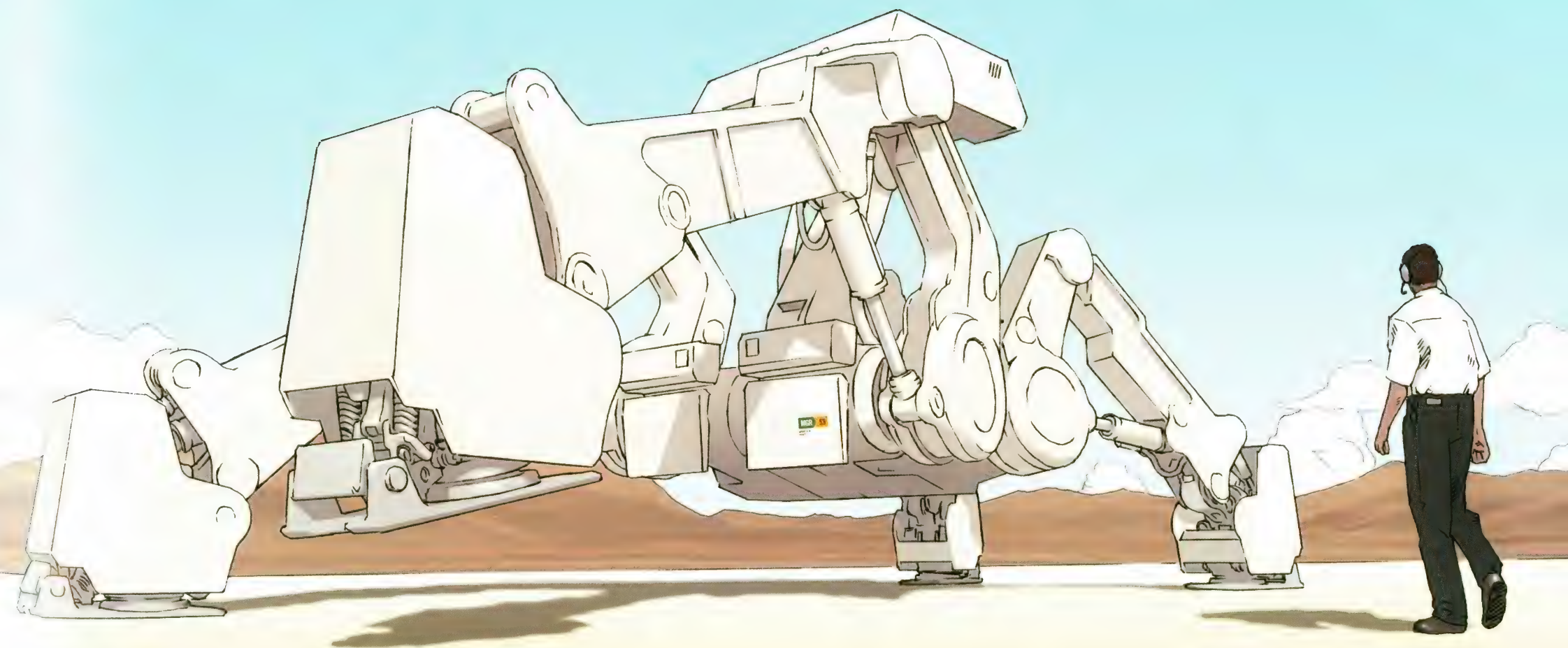
力強さ、優しさを表現する山型のシルエット 巨大な4脚は前後とも斜め方向に大きく突き出し、ゆっくりたが確実に歩行する機体であることを確信させる。それが証拠に、大久保は旧画稿よりも、さらに歩行を意識した脚、脚のデザインを現行型に反映させている。頭とも背中とも取れる上部の平台部分は太い首と複数の油圧シリンダーによって支えられ、相当な荷重にも耐える。3D設計によって画面のハース構成にも細心の注意が払われている点も出雲重機らしい。その手法は本機でも確実に踏襲され、巨大さとリアルさの演出に一役買っている。

ALL









## 25WT Genbu

### ゲンブ

ウェアブランド時代に描き貯めたもののうちの一つでこれも初期にデザインしたものです。ナショナル・ジオグラフィック・チャンネルで陸亀の特集番組が何かを観て着想を得ました。象やサイなどの4足哺乳類と比べて、より前方に向かって斜めに付いている陸亀の脚はどこか可愛らしさも感じられます。また、三角形を描くフォル

ムはズッシリした印象を与え、重量感の演出になると考えました。ゲンブというネーミングは「玄武」から来ています。合成画像を作るに当たって、この超大型の機体を置いても不自然にならないロケーション探しに苦労した覚えがあります。

twji



警告  
二輪車  
放置禁止



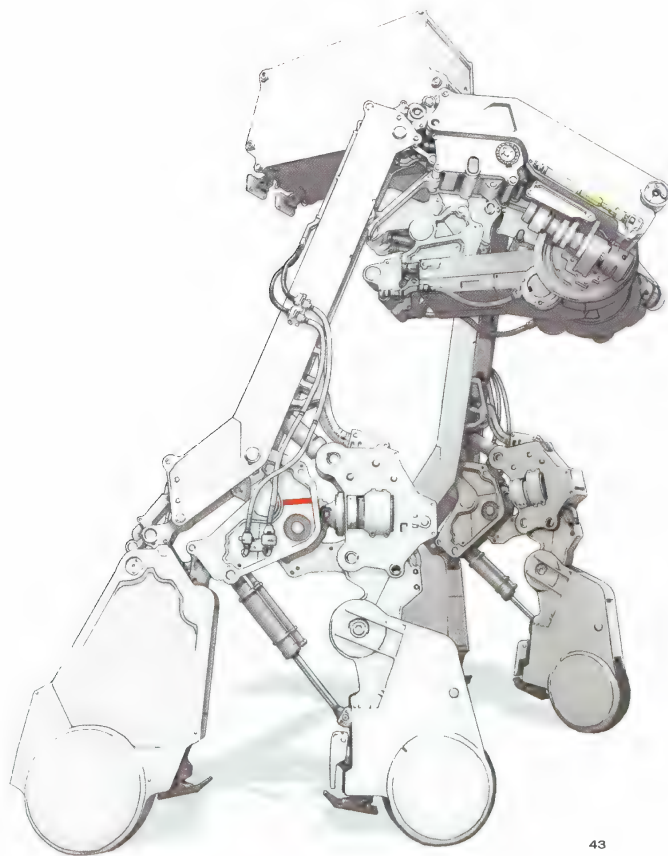
# D5WT Rou-Monn

Weight: 13,000kg  
Length: 530cm  
Height: 900cm

不自然に前屈みなその姿勢と、突き出された腕のような2脚。巨艦に立たれてちょっと眺みっばいヘッドライトに照らされたら、きつと驚かされているような気分になるだろう。肩の部分に見え入った複雑な管線も気になる。何かの仕事をためにあるのだろうか。できれば自分には不要なくあつてほしい。警察が狭間や違反車両の摘発に、こんな機械を導入したら嫌な感じ。逆に建物の外部仕上げや、航空機、船舶の塗装、配線などの雑世な作業に当たらせたら、魁匠元石氏はこの重機の輸入的な面影に満足するかもしれない。何にせよ、コイツを所さずに動かせるのだから山重製機はたいした会社だ。

出雲重機としては初の2脚機であり、バランスが取れているのか、あるいは破綻しそうなのか、危うい魅力を放つ。特に極端的とも言えそうなほどに描き込まれた上部ユニット懸垂部と、2脚の先端が「爪先」と「かかと」の2輪に分かれる部分は圧巻。配線や油圧シリンダー、パイプ類が生々しく露出する点も異色である。なお「かかと」に関しては30WT Doton(ドトン)からのパーツ流用も見られる。

43







# D5WT Rou-Monn

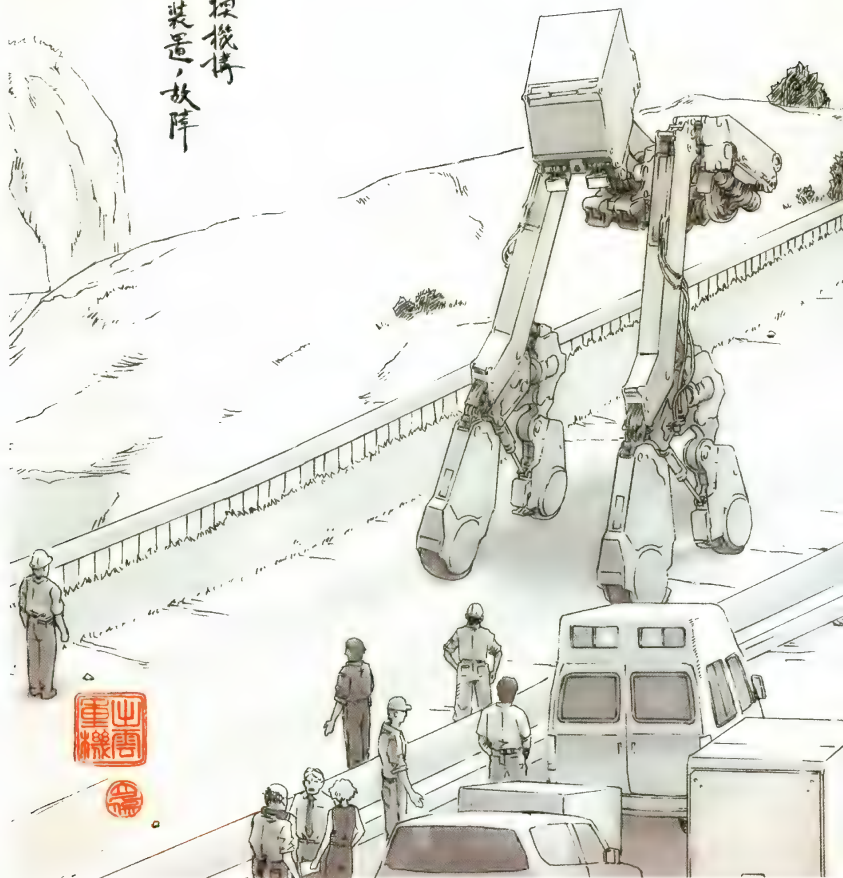
ロウモン

『STAR WARS』のAT-STや『ROBOCOP』のED-209のような非人間型2足歩行ロボットに対する私の憧れを、出雲重機の流儀で形にした、ということでしょうか。足先にヴォリュームを持たせているのは安定感と巨大感、重量感の演出のため。

本体部は敢えて崩して危うく、脆い構造になっています。フォルムと同時に大地をガツと踏みしめるようなボージングが先にあるので制作し、脚部のゴチャゴチャとしたディテールは後付で快楽的に加えていきました。

Amiji

方向変換機構  
制御装置、故障







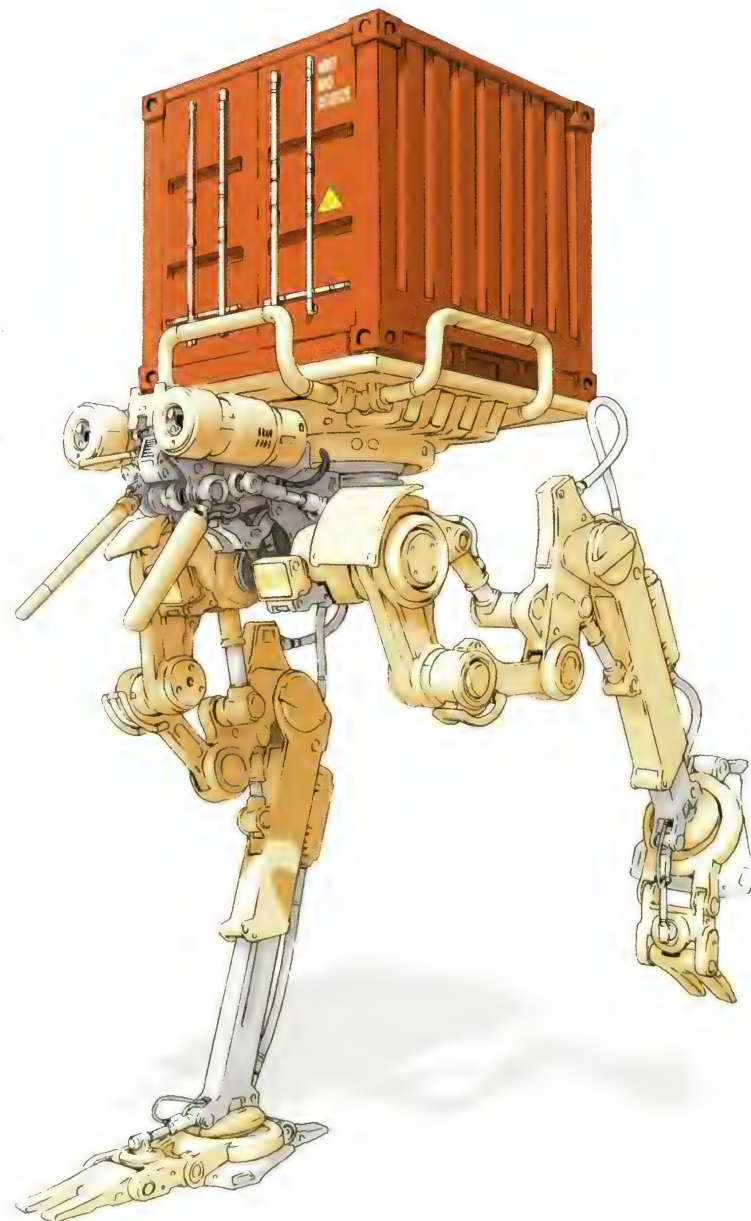
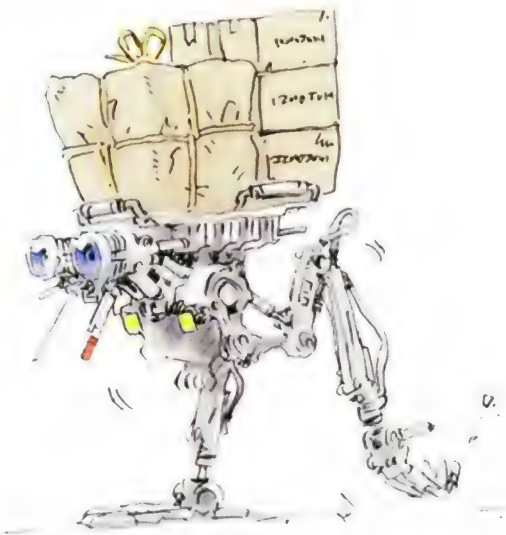
# MVR5 Mover

Weight: 2,900kg  
Length: 340cm  
Height: 470cm (excluding cart)

さっきからアイツ、迷ってるみたい、荷物をどこに置こうか？  
って、それに場所が見つかったとしても、アイツだけじゃ降ろ  
せないだろうな。だって手が付いてないじゃないか。機械が  
運うなんてことあるのかな？ 大体そんな機械、どこの会  
社が造るの？ そういえば前に、大手の引越し業者が普通  
の4トラックの代わりに何台か購入して使ってたんだよね。  
いやホラ、あれで作業してたら目立つじゃない。新聞になれ  
ば宣伝にもなるしさ、でもやっぱり何かがいけなかったのか  
ね？ いまはこんな寂れた倉庫街で、独りているよ。でも夜  
中じゅう、ああやって歩いているらしい、あんなでっかい目で  
見張られてたら、盗みに入る気もなくなるね、きっと。

出雲重機が世界に先駆けて開発した「高速2足歩行ロボット」。つま先で地面を蹴りながら走るため、ダチョウやヒクイドリの爪先形状や指の配置をトレースしている。放熱効果を高めるために外部に露出し、しかも通常より倍以上多い！1脚につき6箇所。もの多重関節の効用により、移動時の振動や上下動は完全に相殺され、荷台には一切のショックを与えないと思われる。しかし、しゃがんだ姿勢を取るにも限界がありそうなので、恐らく荷物の積み下ろしの際は専用プラットフォームが必要だろう。立体視が可能な前方に向けた1対の大型カメラとヒゲ状に突き出したセンサーが、なんともユーモラスな表情を醸し出している。

AM









## MVR5 Mover

ムウバ

これは出雲重機のwebサイトがサーバー移転に伴ってURLを変更した際、“移転しました”のお知らせ画像として描いたラクガキが元になっています。何も考えず適当にサラッと描いたので、他と比べてやや「おちゃらけ感」があるのはその名残でしょう。当初は荷台にダンボール箱など、いわゆる引越

し荷物らしいものを満載していたのですが、リアリティを出そうと思いコンテナ型の貨物に変更しました。それに伴って重機のサイズが大きくなってしまい、カメラやセンサー類が大袈裟なスケールになってしまいました。

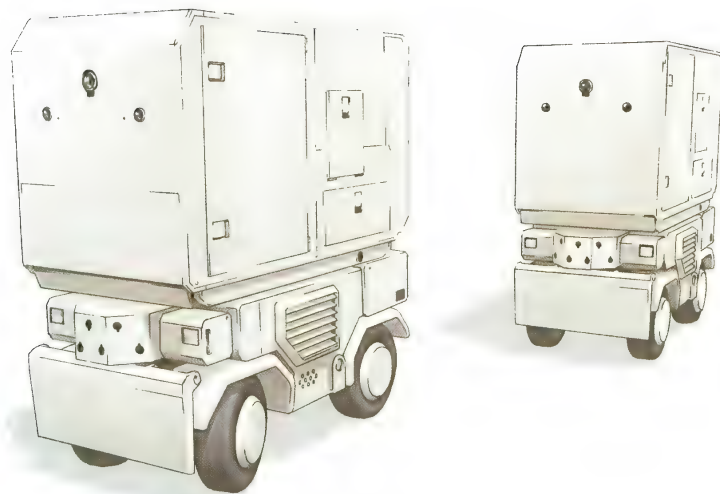
muji





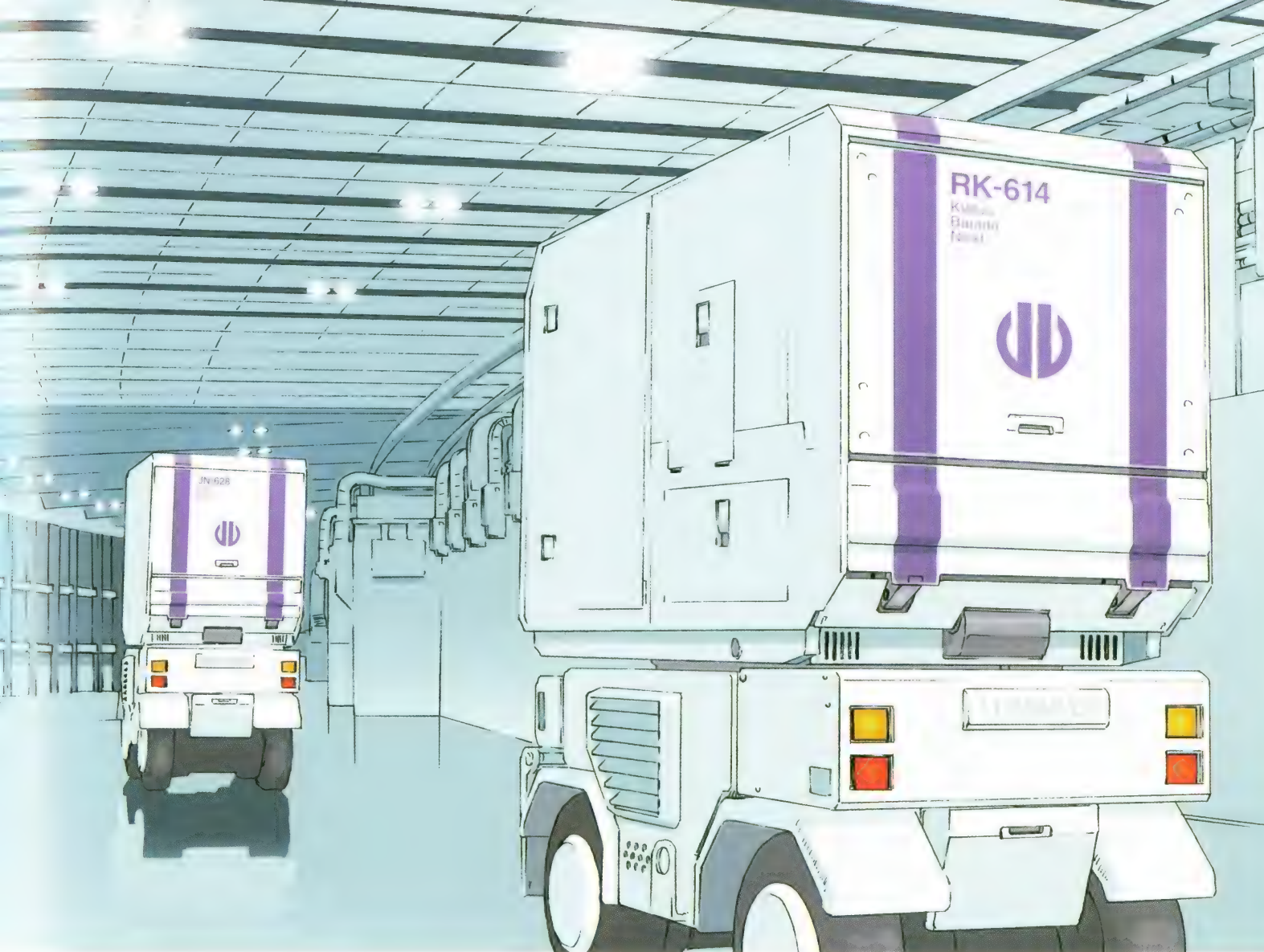


それ自身が何かの仕事をする重機、というよりも、他の重機の仕事をサポートする目的で存在するようなデザイン。単純なキューブ形状の表面構成のみの表現ながら、その機能性のみならず、ある種の知性までも感じさせる。特に3つ目状に配置された前部センサーは秀逸。中でも「額」の位置にある「第6チャクラ」状のひとつだけがキーホール（鍵穴）形状なのは意味深である。









**RK-614**

Klatuu  
Barada  
Nickt



Marking Design by Masahito Hanzawa  
Power Graphixx  
[www.power-graphixx.com](http://www.power-graphixx.com)

**CT44 Locar**

□カー

出雲重機としては割合初期のデザインだと思います。「ホイール型」もラインナップに加えたかっただけ、というのが動機です。機体前面の「目」は、他の出雲重機メカと同様に自律式であろうと思わせるためのものです。他の重機と比較してとてもシンプルな機体なので、3つ目に。2つ目では可愛くな

ってしまうんです。奇妙さ、異質感はどこに残りたかった。本体部については実在する自走式発電機からのアレンジで、単純なキューブ形状に重機的な装飾を施していった最低限のところで止めようと試みました。私なりの「侘び、寂び」の表現だったのかもしれませんが。

**muji**







# 90WT Pseudo

Weight: 28,300kg

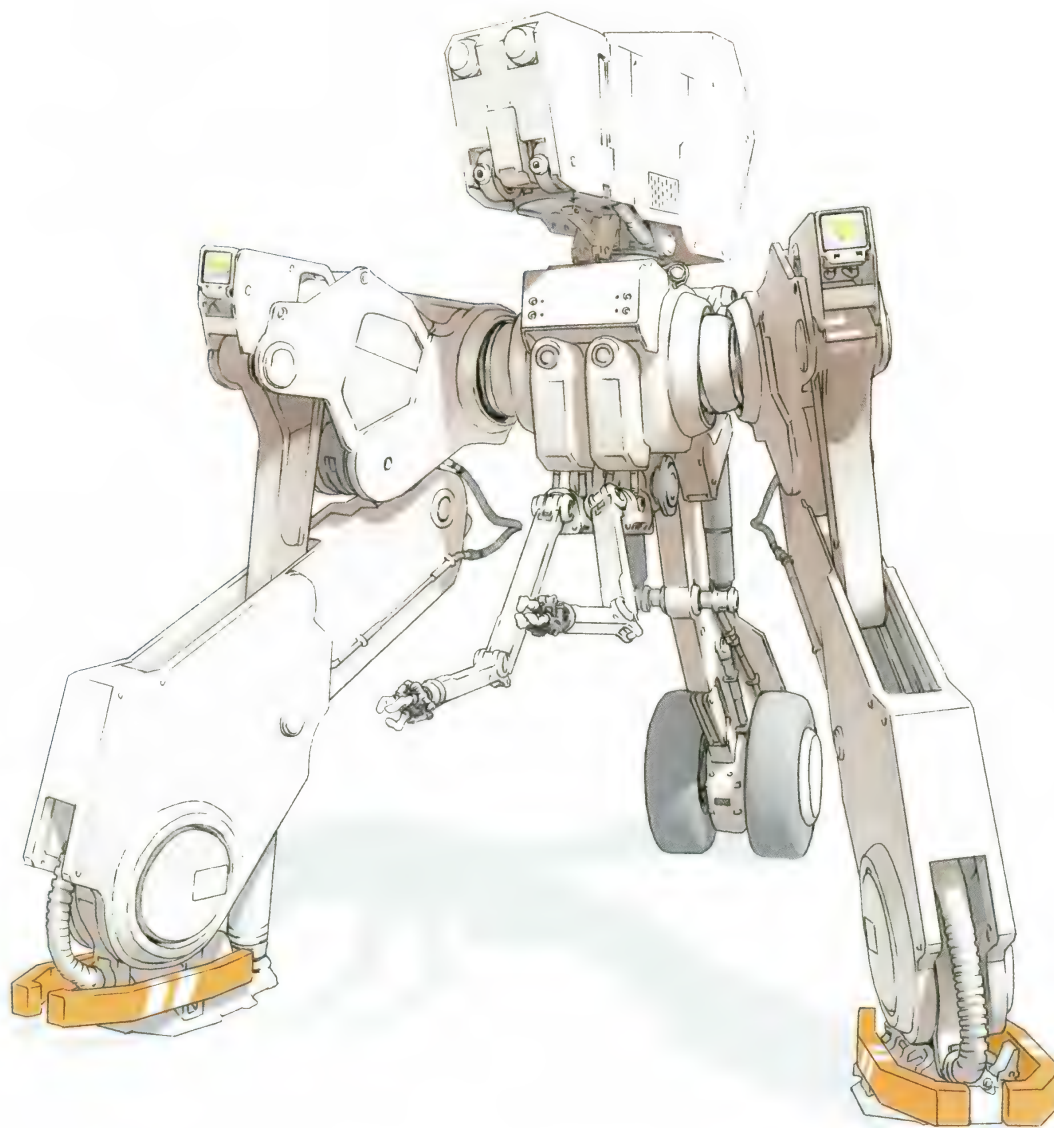
Length: 375cm

Height: 298cm

過疎化と高齢化がますます進む田舎暮らしには、もしかしたらこんな重機が重宝するのかもしれない。畑仕事に家畜の世話、古くなった家屋の修理。お年寄りにはかなりの負担となる力仕事を、パワーユニットが全て肩代わり。寂しい時には人工頭脳が話し相手になり、週3回の通院の際には乗り物にもなる。もちろん移動販売車が来た時には、オーナーに足りない栄養や少ない量で噛める固さも考慮し、新鮮な季節の野菜を選んで買い物。高精度マニピレーターは繊細な植物細胞を傷つけることもない。それとこれはまだ裏が取れていないネタだが、独り暮らしの不安を解消する秘密の護身装置も搭載されているとかいないとか。各部ユニット化されたパーツ交換により、用途も限りなく多目的。

とこか頭でとれか脚？ という、既成のフォルム感覚を一切裏切るアンバランス・デザインの極地。しかし初期設定時よりも歩行用足の形状は見直され、尻尾にも見える後部ハランサー先端には航空機の着陸ギアを思わせるタイヤが付くなど、機械としての動きという面では考証に抜かりがない。また、他機種とのユニット交換を前提とした設計もなされている。蓋の付いた射出孔を思わせる2つ目か印象的な縦長のヘッドデザインから、撃ち出し系の武器を予感させるか、繊細かつやや非力な印象のマニピレーターが付いたことから、ユーモラスで平和的な味付けも加わっている。

Alt







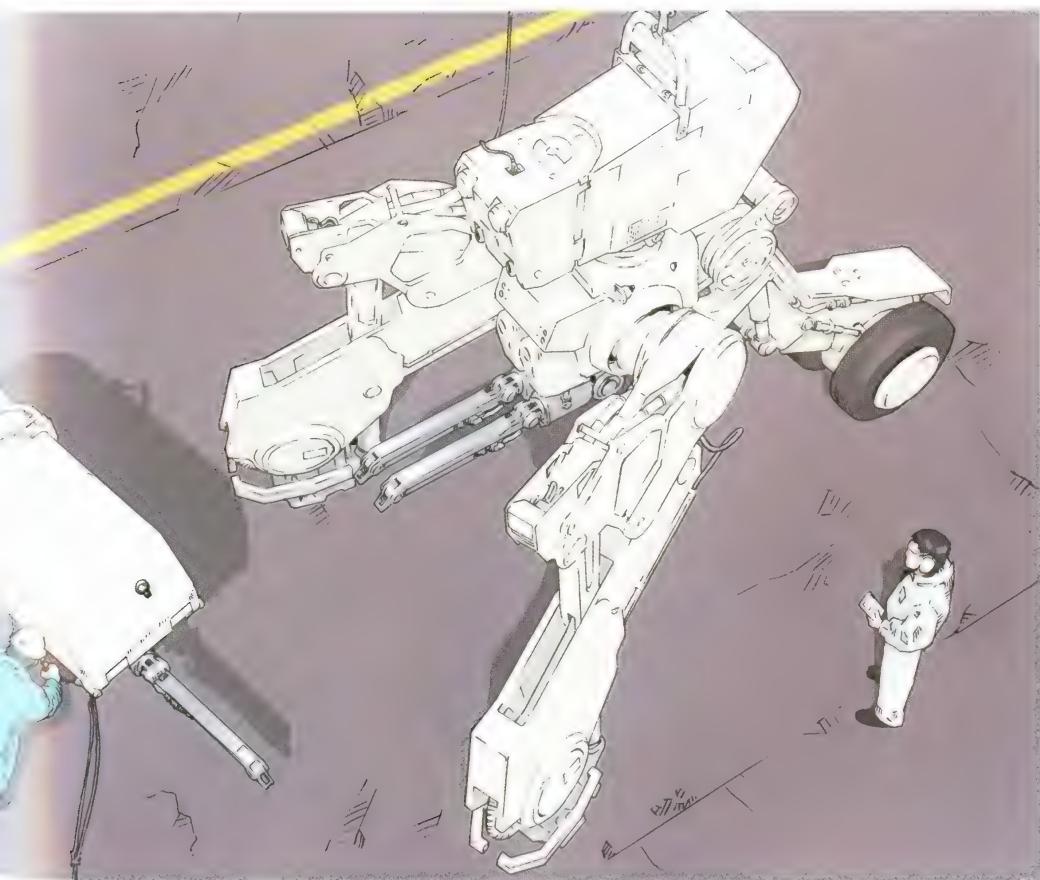
# 90WT Pseudo

ニュード

自分の中での自由度を全開近くまで上げ、羽目を外したデザインだと思います。とにかく奇怪さ、異様さを前面に押し出したかった点ではCT44 Locarのコンセプトと対称を成すものでしょう。初期デザインではあまりにも意味がなかったの  
で、再構築に伴って手前に張り出した二つのユニットを、尻尾状の後部バランサーとの併用で立ちあがり歩行を可能に

する大型の脚にしました。サイズも大きめでちょっと威圧感があると感じたので可愛い腕を付けてみました。エビやカニにもこれと似た、身体に不釣り合いなほど小さな腕が付いているのがありますよね？ あの奇妙な感じ、なかなか良いスパイスだと思うんです。

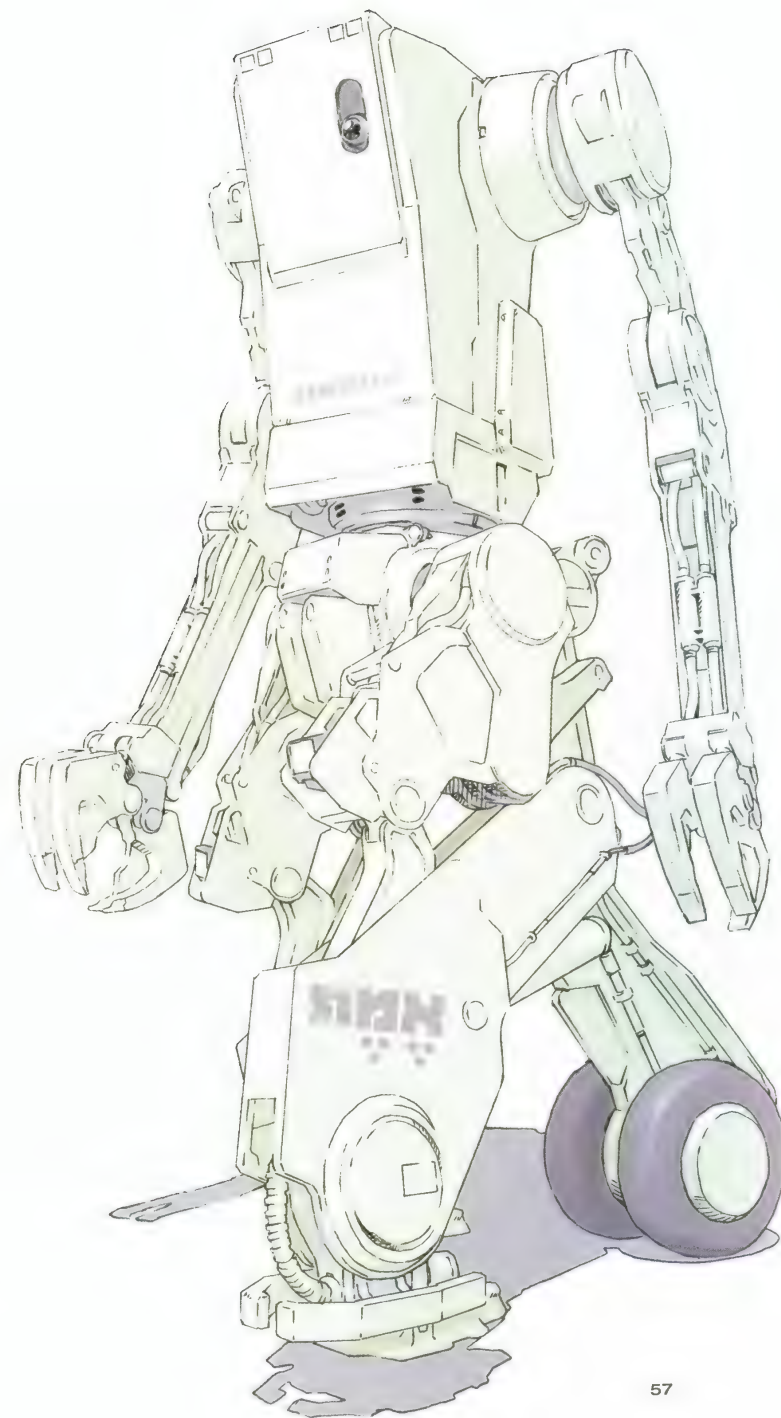
muji



EMETH437



Marking Design by Masahito Hanzawa  
Power Graphixx  
[www.power-graphixx.com](http://www.power-graphixx.com)







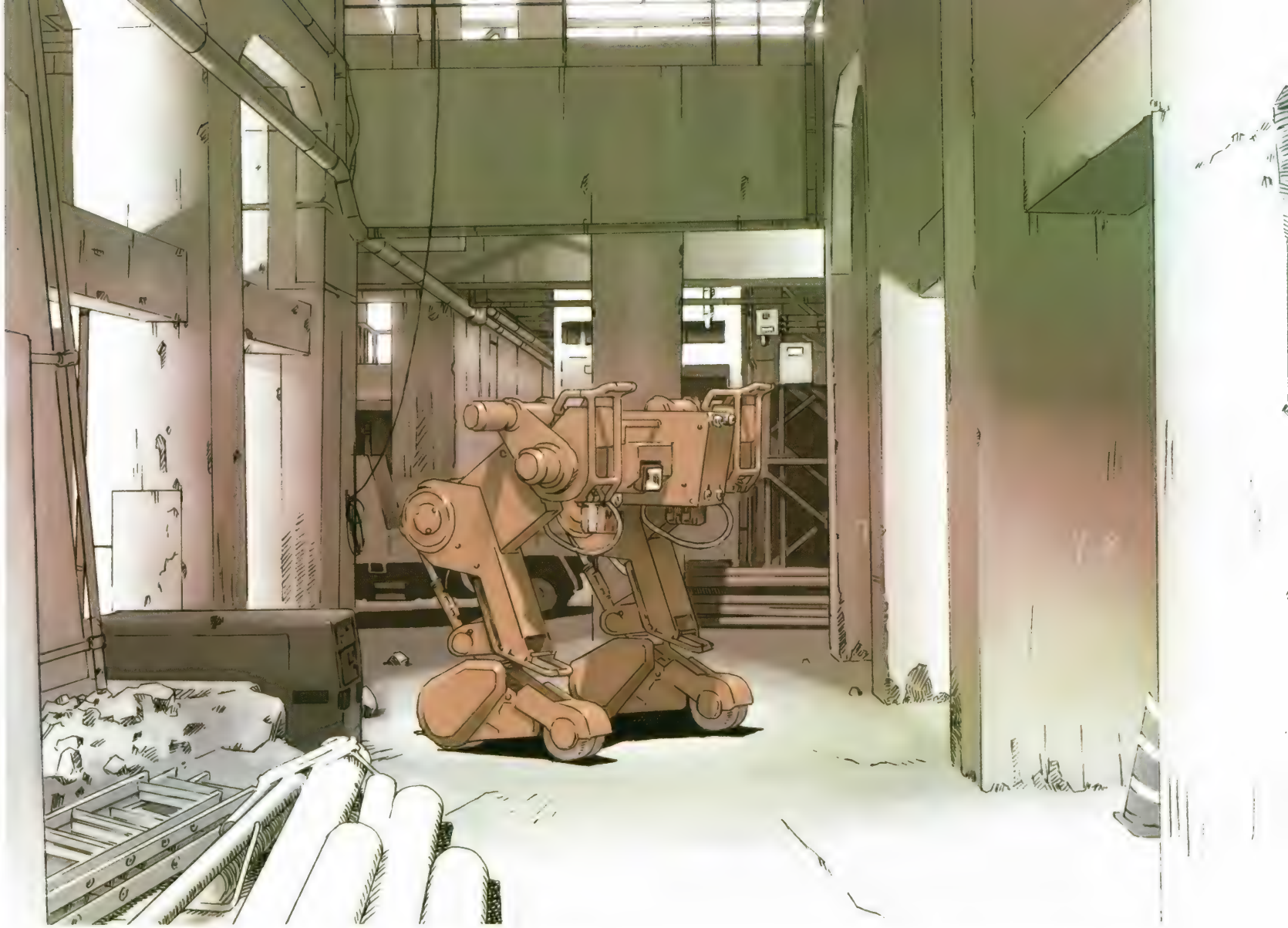
Weight: 1.100kg  
Width: 255cm (maximum)  
Height: 262cm (maximum)



59







## スレシヨルド

## 51WT Threshold

デザイン誌上で出雲重機特集の際にデザインした機体。特集ページの最初を飾るためにデザインしたもので、いつもの「街の風景から浮かない」とか、「目的や用途不明だが重機」といったコンセプトとは真逆を行く「唐突さ」を意識しました。以前住んでいた江古田の街にほんとうに唐突に立っていた鳥

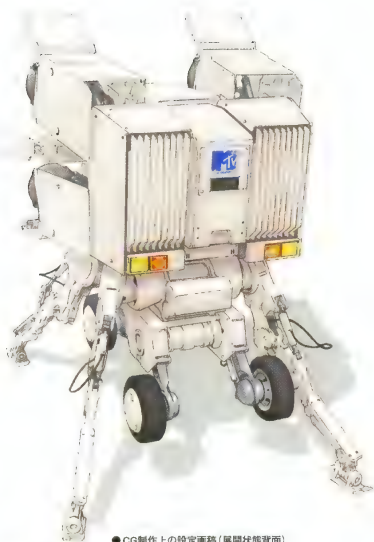
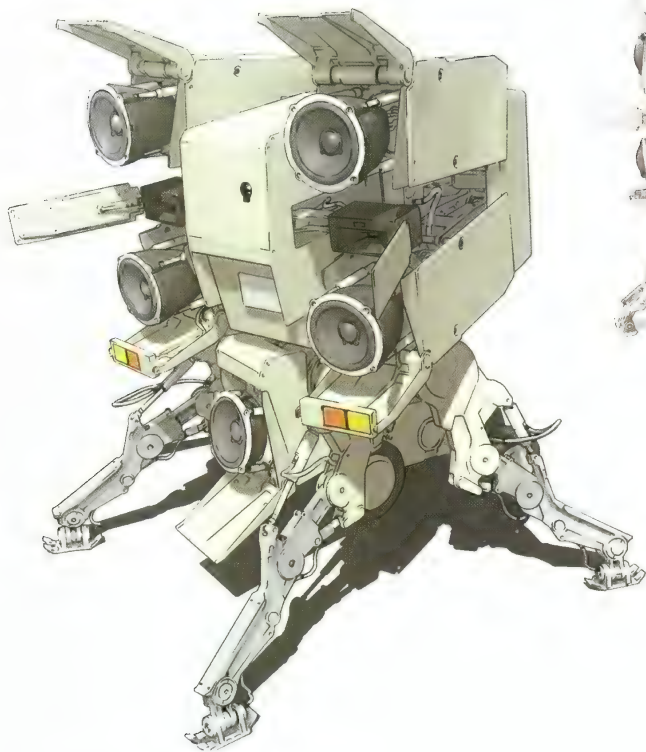
居がありまして、この時参考にしたのを覚えています。また、出雲重機という組織名からも鳥居というのは容易に連想されるモチーフですから、満を持して用いた感があります。日本古来の物と未来感を演出する架空の機械、相反するもの同士の融合です。ネーミングの「スレシヨルド」は「境界」とか

「閾(しきい)」を意味する英語です。鳥居にも“ここから先は神聖な場所”という、日常と非日常の一線を引く境界の機能があります。





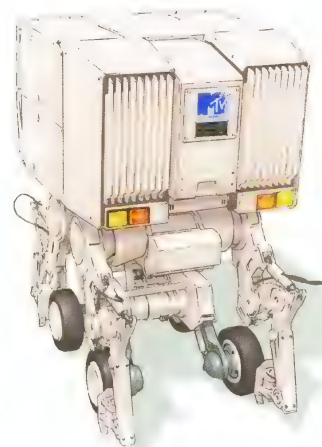




●CG制作上の設定画稿(展開状態背面)



●CG制作上の設定画稿(収納状態前面)



●CG制作上の設定画稿(収納状態背面)

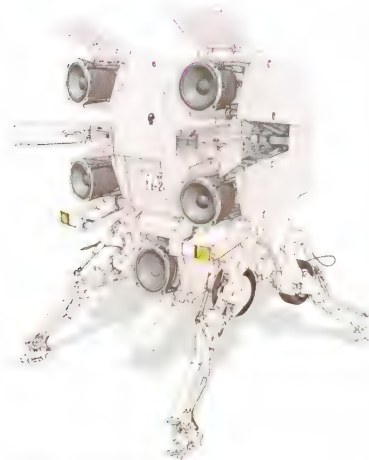
## Music and More..."Quadra"

監督であるMTV Japanの本津裕史さんが「S2WT」の合成画を見て、「動かしましょう」と。それがキッカケです。映像化は以前からの念願だったので大変良い機会になったと感謝しております。変形するというアイデアは、「視覚的な刺激」を表現したものです。「音楽+映像」という表現の一般化に重要な働きをしたMTVを象徴する意味で、映像的なインパクトが得られるだろうと思い提案しました。「人の生活する、ごく日常的な風景の中に溶け込む形状」から「出力する刺激的な形状」へ。前者は出雲重機で培った表現、後者はアニメやSF映画に登場する宇宙船やジェットパックの「ロケット噴射口」を参考に、脚部を含む全てのパーツが放射状に展開するよう構成することで表現しました。

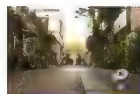
原案の段階でロケーションについては北千住を希望しました。小津安二郎作品「東京物語」で舞台にもなったエリアで、2006年現在でもその雰囲気を残しています。出雲重機でも下町の風景に合成していましたが、やはりロケーションは「3年B組金八先生」でも馴染みの北千住です。高層ビルが林立する都心部よりも、人々の生活が垣間見える下町のようなエリアのほうが「リアルな東京」というイメージがあります。他にブレイクダンスのシーンでは「吉祥寺サンロード商店街」のアーケードもロケに使われました。



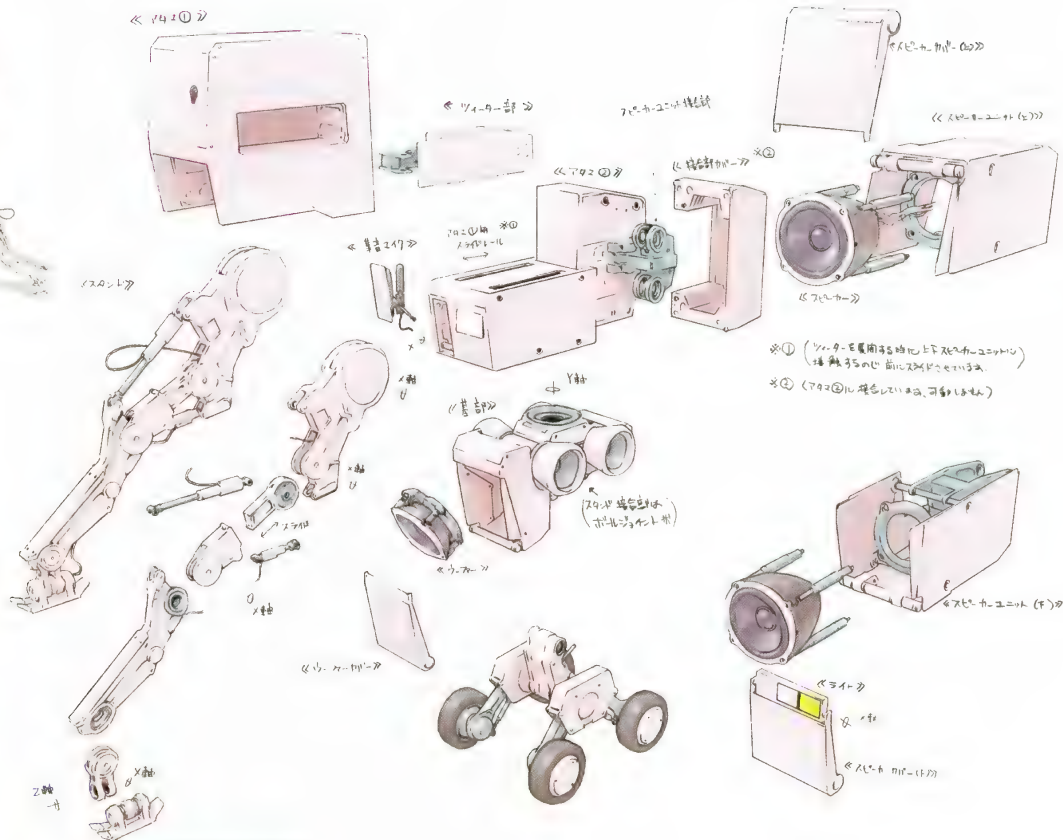
# MTV Japan "Music and More..."



●CG制作上の設定面稿（展開状態前面）

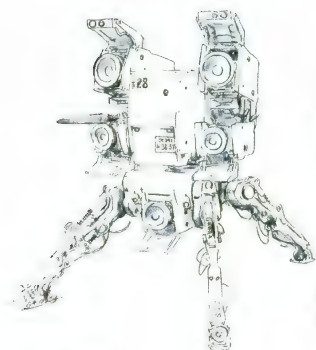


Music and More...  
Staff Credit  
TAKAKAWA Shinichi (MTV Japan) Director  
Director / Editor: Heide Kato (MTV Japan)  
Concept / Design: Jiro Okubo (DMOJ/Kinki)  
CGI: Jiji Hayashi (SPACE Inc./www.space-inc.jp)  
Compositor/Render: Jiji Hayashi (Space Inc.)  
Coordinator / Logo Design: Namio Fujimori  
Picture: Aki Wada  
Production Management: Jiji Hayashi (Space Inc.)  
Cam: Takahiro Kodama, Yuma Otsuka, Ryohei Kato  
Music: Noriaki Tanaka, Heide Kato  
MA: Kohji Takagi (Globe/Levi)  
Voice Performance: Mayu Sakamoto  
String/Conductor: Fujimoto, Yasuhiro Kurogami, Mitsuru Kikuchi, Miyuchi Negishi, Kazuya Okamoto

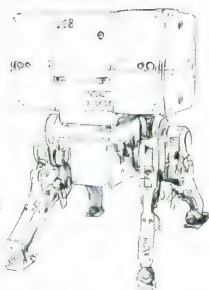


●CG制作上の設定面稿（展開状態）

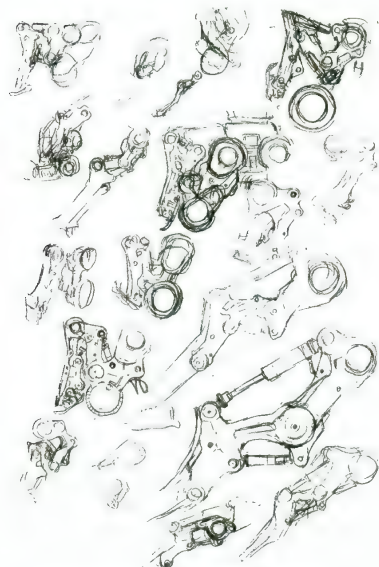
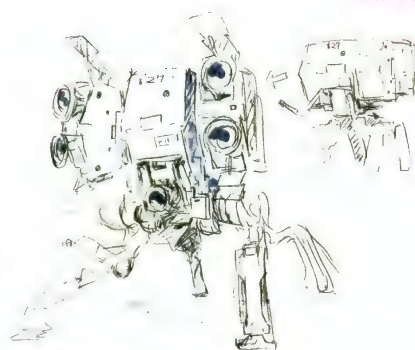




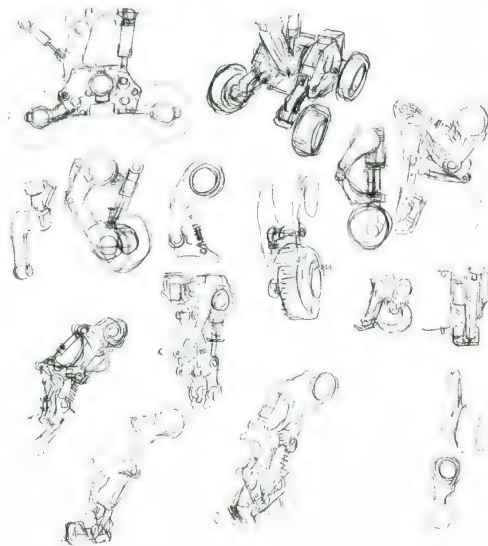
●FIX直前のラフ



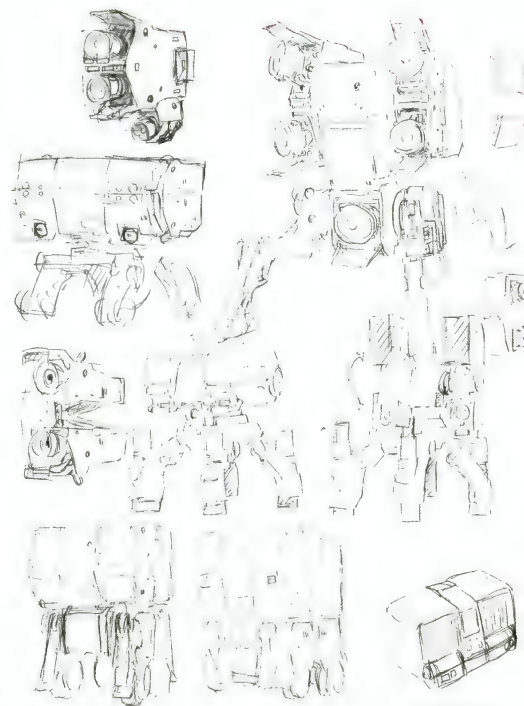
●最終的な形状が完成する前の段階のラフ



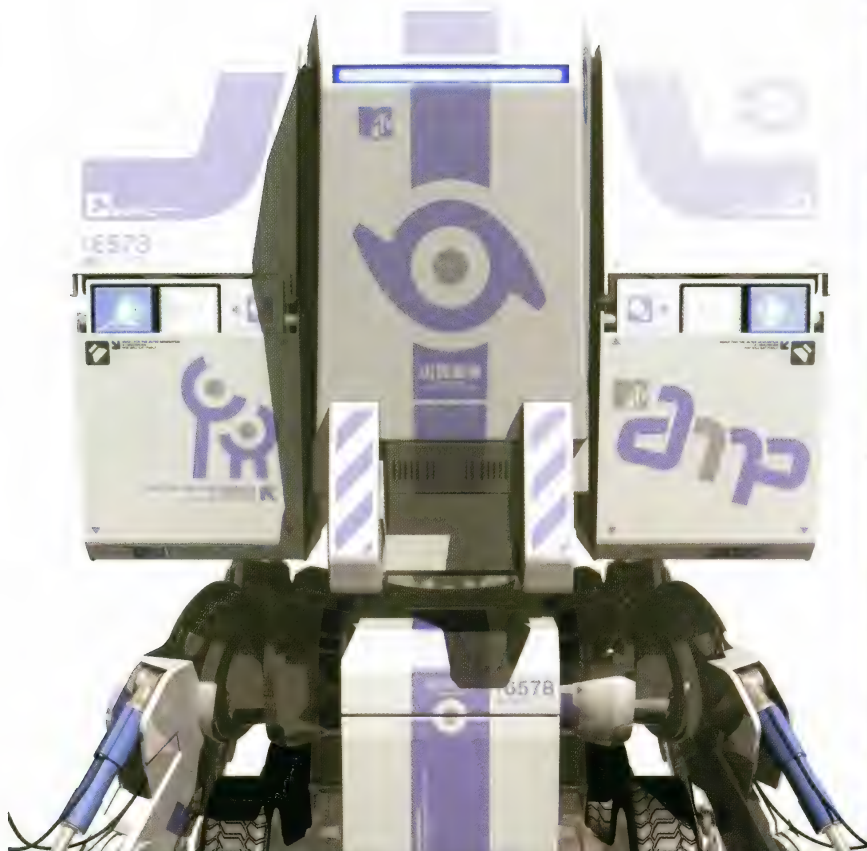
●中期でおおよその形状がまとまった段階で、脚について試行錯誤中の絵



●車輪部について試行錯誤中の絵



●ごく初期のもの。模索中の絵



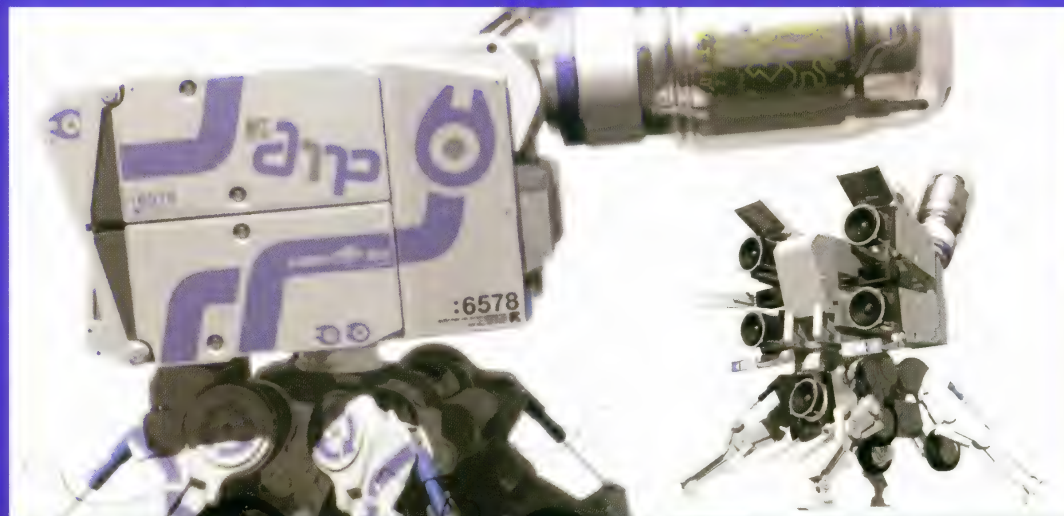
マーキングによるデコレーションはグラフィックデザイナー藤本健太郎(元・Nendo Graphixxx)の手によるもの。「日立製作所」、もしくは「ウルトラ警備隊」のマークを髣髴とさせる目玉模様は、もともと藤本がある不動産業者のためにデザインし、「先進的過ぎる、という理由から」廃止になったというものをベースにつくられた。「6578」というナンバーは、以前藤本が木津監督と共に制作した「MTV-world chart express」のオープニング映像に登場する架空の鉄道車両に「6577」のナンバーが配されていたことに由来する。



Quadra / amp



「Music and More...」標準機のような下町でなく、ヴァーチャルな空間に置かれるという設定だったので、演出に沿ってケレン味のある改造と装飾が施こされた。



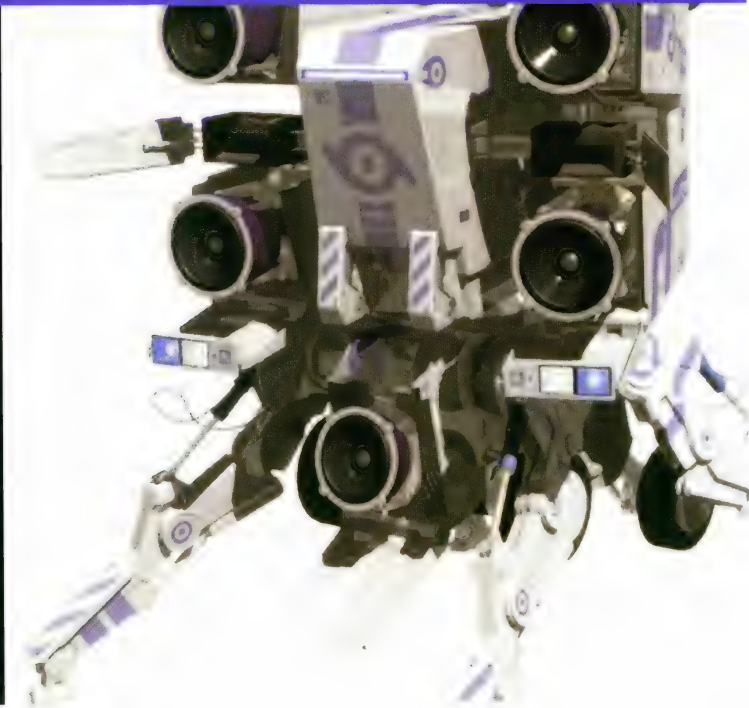
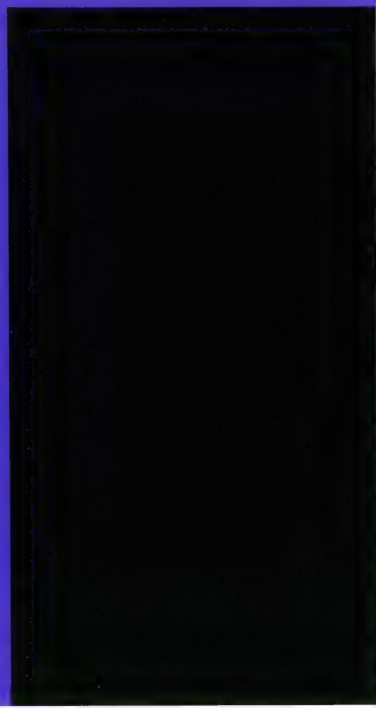
スピーカー収納状態。背面の大型真空管も水平に寝ている。機体後部から伸びる1対の巨大な円筒形真空管状のユニットが目玉。真空管の横には英国の老舗真空管メーカーだった「Gold Lion」を思わせるロゴプリントも見られる。

マーキングなしのバージョン





Courtesy of MTV JAPAN



# 出雲重機

[大久保淳二 インタビュー]

——— 出雲重機の名前はなにか特別な意味があるのでしょうか？ また、名前の由来は何ですか。

「出雲重機」はインターネットが普及し始めた頃に立ち上げました。当時は一般的にウェブサイト自体のクオリティが低く簡単に作ったHTMLでも、ちょっとしたデザインやそれらしい工夫によって、あたかも実在する会社組織を装って見せられることができました。ですから「架空の重機メーカー」というものをでっちあげよう、という遊び心が基盤としてありました。加えて「身の回りにある重機をサンプリングしてリアリティのあるメカニカルキャラクターを創作する」という制作手法と相まって「××重機」とすることにしたのです。当時はまさかプロとしてゲームや映像作品のメカをデザインするようなことになるとは思っていませんでしたから本当に半分冗談でした。実際、本当の重機メーカーから問い合わせが来たこともあります。ちなみに現在もメカニカルキャラクターデザインを行うフリーのクリエイターによるグループというだけで、いわゆる会社組織ではありません。

「出雲」という単語を使った理由には二通りあります。

一つは当初「GIZMO重機」という候補名があり、その名残としてです。GIZMOは「仕掛け、小道具」とか「最新機器」、あるいは「珍妙なもの」という意味のスラングです。もう一つは「出雲」という実際に日本の島根県にある都市の名前に関連しています。日本神話の中で重要な舞台として登場する土地で、多くの日本人はこの名前から神話的なものを想起するはずです。「神話（の作り手）的なスタンスでメカニカルなキャラクターを創作する」というのは立ち上げたときから既に考えていましたから、神話を象徴する言葉ということで引用しました。日本人の名字としても存在しますので、小松重機や加藤重機のように実在する重機メーカーと同じニュアンスにもなります。

——— 出身はどこですか？ それはどんな所でしたか？ また幼少の頃興味・関心を持っていたのはどんなことでしたか？

出身は東京の昭島という街です。東京といっても都心部からかなり離れた郊外のベッドタウンで、いわゆる東京という言葉から連想するようなビルが雑然と林立する景観とは異なる水と緑に恵まれた長閑なエリアです。ただ、近隣に米軍の横田空軍基地があったので輸送機や戦闘機を頻繁に目にする機会がありました。幼少の頃はTVのヒーローやアニメ、ハリウッド産のSci-Fiムービーが好きでした。絵を描くのが好きで近

所の絵画教室に通っていました。

——— 日本のメカデザインは全般にファンタジーを体現化するというスタイルを取る傾向が強いですが、大久保さんのメカデザインは、非常にリアルな感じがすると思います。なぜこのようなスタイルにしようと思われたのですか？ またこのスタイルに至るにはどのような試行錯誤があったのでしょうか？

ファンタジーを体現化するスタイルというのは当を得ていると思います。海外のアニメやゲーム、Sci-Fiムービーにおいてのメカは、あくまで登場人物に対する道具であったり舞台装置の一部であるという側面が強い印象がありますが、日本のアニメや漫画におけるメカは神話に登場する“怪物”や“妖怪”といった超常的な可視対象物に近いと考えています。物語の世界に観る者を誘う役割というか第三者を引きつけるための役割を担ったものです。例えば、ギリシャ神話に“キマイラ”という幻獣が登場します。ライオンの頭・ヤギの胴・ヘビの尾をもち火を吐くという怪物です。その姿は“山麓には大蛇が山腹には草原があつて山羊がおり、噴火する山頂の方には獅子の群れが棲んでいた山岳地帯”を象徴するものだという説があり、自然に対する畏れを具象化したものであると考えられています。そうした人間に対しての超常的な力を、既知の情報を合成して具象化することは世界中の神話に見られる特徴的な作業です。仏教の仏像もサイン・シンボルの集合体です。刺激的なデザインにまとめることも後世に伝え続けるための手段だと思います。私が出雲重機でやっていることも、他の日本のアニメや漫画の中で描かれるメカも、取り込む要素（キマイラにおけるライオンや羊、蛇といった要素）が時代の価値観に対応して（兵器や建築機械といった要素に）変化しただけで、やっている作業の内容自体は同じだと考えています。

また、キリスト教圏のヒーローがキリストをベースにした超人的なヒーローが多いのに対して、日本では主人公が機械に依存することで超常的な存在となるパターンや機械（ロボット）自体に精神が宿ったいわば機械の神様といったようなヒーローが多く、幅広い年齢層に親しまれています。しかしながら、この分野は男子向けの玩具メーカーをスポンサーにマーチャンダイジングと密接に相関しながら発達してきたこともあり、玩具の消費を促すために子供の承認欲求や男性心理特有の防衛機制心理に訴求する必要がありますので、近年は一層見た目本位の奇抜さをねらっただけの偏った進化を続けているように感じられます。見た目本位の奇抜さというのは“外連（ケレン）”と呼ばれていて、キャラクターデザインの作業においてもよく使われる言葉です。外連とは元来、歌舞伎や人形浄瑠璃といった日



本の古典芸能で用いられる演出法のことで、民族的な趣向も影響しているのかもしれない。

以上のようなリサーチを経て、私はあくまで基本的なルールに則ってデザインすることを目標にしました。つまり、身近にある建設機械や工業機械の特徴的な部品を象徴的なフォルムの中に合成し、あたかも存在するかのような機械の幻獣を生み出すというものです。リアルな感じがするのはそれが効果的に表現できていることに加えて極力“外連”を抑えているからだと思います。

———尊敬するメカデザイナーがいたら教えて下さい。またそれはなぜですか？

ロン・コッブやジョー・ジョンストン、ラルフ・マクォーリー、シド・ミードといった人たちの影響は非常に大きいです。“STAR WARS”をはじめ80年代のハリウッド産Sci-Fiムービーが大好きなので、そのせいもあると思います。日本のアニメ界では宮崎駿監督や大河原邦夫氏の仕事が好きです。大河原邦夫氏については近年というよりも70年代の仕事が好きです。初代ガンダムに登場するモンスター風な敵モビルスーツのデザインも好きなのですが、何と言っても“タイムボカンシリーズ”の頃のメカ(敵も含む)が素晴らしいです。子供がうろ覚えで描けるようなシンプルさには魅力を感じており、私自身もそれに習おうと心がけています。漫画の分野では士郎正宗氏の仕事がとても好きです。彼の作品は“攻殻機動隊”のほうが有名ですが、個人的には“仙術超攻殻オリオン”という作品が大好きです。

ご自身のスタイルの他に、どのようなメカデザインが好きですか？ また、それはなぜですか？

ダンバインやガリアン、エスカフローネのような、ファンタジックな方向に還元するというスタイルには関心があります。機械工学的(もちろん作り事ですが)な設定とか小難しいことを考えずに楽しめるので。

—お好きなメカアニメ(メカが活躍するアニメ作品)は何ですか？ 理由は？

中学生の頃に観た「AKIRA」は今でも好きです。金田のバイクやSOLは衝撃的でした。やはり作風への影響を大きく受けていると思います。最近はまだアニメを見ないので、これといって特に好きな作品はありません。やはりアニメよりも実写映画のほうが興味があります。“ゴーストバスターズ”の幽霊退治用装備や“バック・トゥ・ザ・フューチャー”のデロリアン、“エイリアン2”のパワーローダーのように“あくまでも舞台装置の一環であって主張はしないんだけど、とても印象的なガジェット”というものが好きです。

———どのようなきっかけでカプコン社さんの「鉄騎」、「鉄騎大戦」に関わるようになったのですか？

出雲重機のウェブサイトを見たディレクターの河野さんからメールを頂戴したのがきっかけです。まだ企画の段階で最初は半信半疑でした。

「鉄騎大戦」には関与していません。登場する新型のVTは私のデザインしたVTを参考にカプコンのスタッフがデザインしたものです。

———ヴァーティカル・タンク(VT)のデザインにはどのように取り組まれたのでしょうか？ デザインに際しては、どのようなご苦労があったのでしょうか？

ヴァーティカル・タンクという呼称は河野さんの発案で、企画を持ちかけられた時点で既にその言葉がありました。ですからデザインにおいてはヴァーティカル・タンクの文字通り“立ちあがった戦車”を基本的なモチーフとしました。プレイヤーが最初に搭乗する、いわば主役機であるディサイダーからデザインしたのを覚えています。胸の中心から放射状に展開する線状をデザインに盛り込むのは、近年の日本のアニメにおける主役機デザインの代表的な手法の一つで、ディサイダーはそれに基づいています。また、侍の鎧もモチーフにしました。両腕の装備を変形させて収納状態にすると、腰に刀を納めた侍のようになります。兵器である以上特別な意味が無い限りヒロイックな装飾や色づけは行わないという方針をヴァーティカル・タンクにも用いました。

苦労した点は、転倒した場合どうやって起きあがるか？ 腕を付ければ解決するのですが、それでは擬人化の傾向が強まり、リアリティが薄れると考えました。最終的に、ゲームということで起き上がりの機構そのものについては妥協しました。そもそもガスタービンエン

## 出雲重機

[大久保淳二 インタビュー]

ジンで動く20メートルの二足歩行兵器は、転倒した時点で戦闘不能になります。ビジュアルとしての面白さや刺激を優先するか、機械としてのリアリティを追求するか、ゲームにおける演出を効果的にするか、どこに重点をおくかで1体1体について大変苦労しました。

・「鉄騎」には独創的な大型コントローラーが組み込まれていますが、VTsのデザインをする際にはこうした要素も考慮に入れてデザインされたのでしょうか？ また、コントローラーのデザインそのものにも何らかの形で関与されたのでしょうか？

企画の段階でコントローラーについては知っていましたし、その時点でコントローラーがメインとなるゲームだなと感じました。シミュレーター的な内容となるので、プレイヤーに（ヒーローロボットのような）同一化を求めさせるのではなく、あくまでヴァーティカル・タンクは乗り物としてデザインする必要があると早い段階から考えていました。コントローラーのデザインには全く関わっておりませんが、基本的にどういったボタンやレバーがあるという情報は最初の段階である程度アイデアが出ていましたので、それらはヴァーティカル・タンクのデザインに反映しました。

イラストレーションやグラフィックデザインの他に好きなことは何ですか？ 趣味は何ですか？

音楽や演劇を鑑賞する事が好きです。演劇は小さなライブハウスで見る小劇団の芝居です。私自身もとある劇団のサポートに参加させてもらった事があります。主に芝居の中で使用される映像や舞台美術・衣装などです。趣味なので、自由に楽しんでやっています。衣装デザインなどはキャラクターデザインの勉強にもなります。イラストやデザインの仕事と違って、客席でお客さんの反応をライブで体感できるのは気持ちがいいものです。

芸術的観点から、ご自身が創造する様々なイメージを通して、どのようなことを表現したいと考えていますか？

日本ではいわゆるアニメや漫画に登場するような“メカ”がアニメや漫画の中だけに囚われてがちだと感じています。私はあえて、そういった枠を越えて色々な場面でメカニカル

表現というものを追求していきたいと考えています。

前述の通り、私は身近にあるものを象徴的なフォルムの中に合成し、形作る方法でメカデザインをしています。ですから重要なことは常にその素材となる“身近にあるもの”を調査することです。既存のアニメや漫画の中ではなく、現実の世界にある色々なものを見たり体験することが大変重要になると考えています。そして、（これはあらゆる分野に共通することだと思いますが）誰のマネでもない自分のスタイルというものをしっかり確立して、そのスタイルで革命を遂行しようという強い意志が大切だと思います。

※ここに掲載されているインタビューは、2005年7月に刊行された英国アニメ誌「NEO」での大久保淳二インタビュー記事“Creating Chimera”を再構成したものです。

Interview: Ollie Barder  
First appearance: NEO ネオ  
AUG 2005 ISSUE 009 (Uncooked Media Ltd)  
www.neomag.co.uk

## JUNJI OKUBO [大久保淳二]

イラストレーター クラフィックデザイナー

1974	東京都昭島市出身
1995	専門学校卒業。そのまま学校に技術職員として就職
1997	東宝特撮映画「学校の怪談3」「モスラ2」にCG合成スタッフとして参加。 Sci-Fi系のウェブサイト運営、GASBOOK Vol.2で取り上げられる
1998	退職。漫画家 藤原カムイの制作スタジオにてデジタル着色スタッフとして参加 アシスタント業務の傍らでイラストレーション制作、デザインを学ぶ オリジナル作品展開として出雲重機発足。渋谷東京堂にてウェア販売など。
2000	フリーランスイラストレーターとして活動開始。主にガンダム専門誌「G20」への寄稿を行う イラスト制作及び雑誌連載などの活動 BNN社刊デザインプレックス誌上で巻頭特集として取り上げられる。
2001	XBOX用ゲームソフト「鉄騎」の制作に参加。結婚
2002	「鉄騎」発売
2003	Nendo Graphixx、Beatserviceと共同で目黒に事務所(raredrop)開設
2004	MTV Japanのキャンペーン"Music and More..."に参加。
2005	MTV Japan クラブミュージック専門番組「amp」オープニング映像用のキャラクターデザイン制作 グラフィックデザイン業務、AD業務、映像制作業務など多岐に渡り活動
2006	「出雲重機 INDUSTRIAL DIVINITIES」発売。





# 鉄騎

TIME  
00:34:56

REACT

SPIN

STEKK  
2002

1.000000 0.000000

0.000000

0.000000

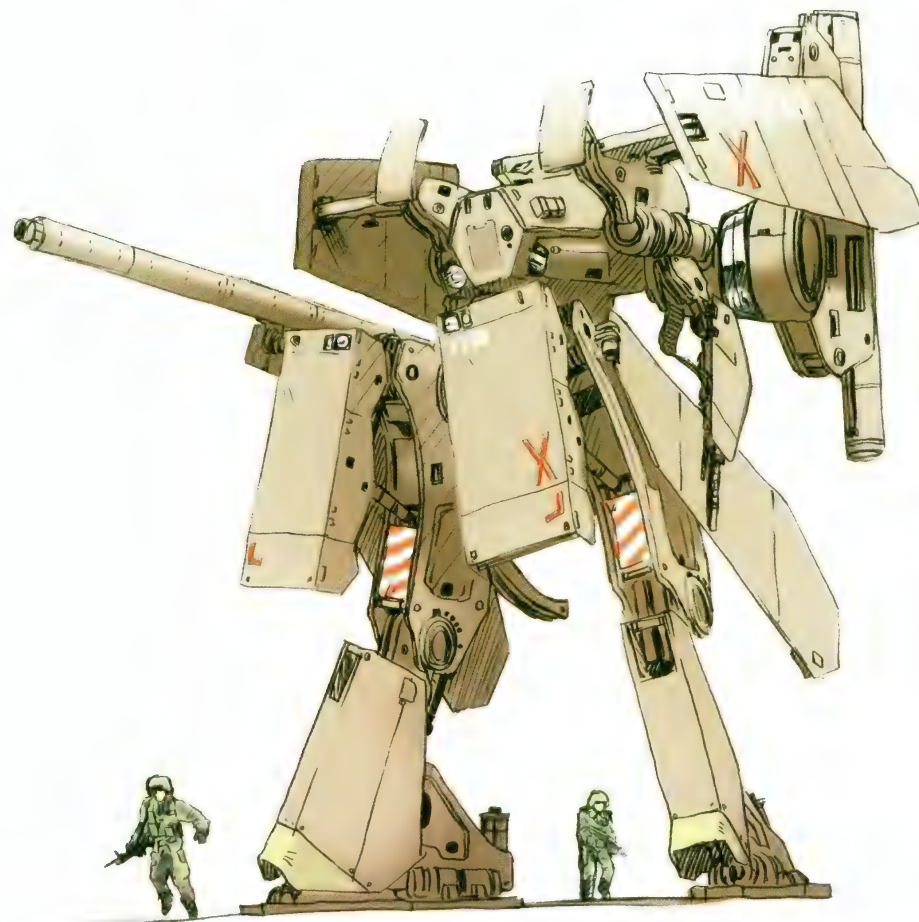
1993年に発売されたX-BOX用ゲームソフト「鉄騎」(CAPCOM)に、当時最年少の作者、大友啓二はVT (Vertical Tank) 戦車ゲーム「カル・ドゥ・ドン」デザイナーとして参加している。鉄騎はチームに所属するまでのVTと各種兵器、および一部の最近マリンのデザインを手掛けた。

この、X-BOX開発へのデザイン参加は、ゲーム発売までの期間中に最終的なデザインを完成に加工がなされており、ここに発表されるデザインは最終的にゲーム中に登場した機体とは、多少デザインに相違が生じているものがある。また、本作品は鉄騎に携わった大友啓二が当時所属していたチームの一員である。

# First Draft 2000 Nov.

## ●初期ラフ 平均型VT

初期に描かれたラフの一つ。最初に依頼されたのは「平均型」と「雑魚型」、「ジャラックス」で、このラフは「平均型」として描かれたもの。当初の設定は「身長(全高)10m」だった。シルエットを重視し、武者の風貌を参考にしたデザイン。見た人が感情移入する華奢な本体部に対して、大袈裟な装甲を施してヨロイの感覚を強調した。装甲は戦車や装甲車の外装からのサンプリングで過重感覚を回避しようとした。この時点で既に確立しているディサイダーの基本フォルムはそうした考え方によるもの。



“ロボットを操縦して戦うゲーム”と聞いて、多くの人が想像するのはやはりアニメのロボットでしょう。しかし私としてはアニメのロボットのように、神話的とかメッセージ性のある物語の上に登場するヒーロー(あるいはヒーローの存在を物語るモチーフ)であるかのようなバックグラウンドが無い以上は、ケレン味のあるフォルムにデザインをする必要が無いと考えました。VTは殺戮兵器にすぎませんから、ファーストパーソン・シューティングゲームでユーザーが使用する装備品、あるいはフライトシュミレータの戦闘機と同等のもの、あくまでも戦争するための道具としてデザインするべきものであると思ったのです。ディレクターの河野さんからご依頼を頂いたときも“油と鉄の臭いがするメカを”“銃や戦車のもつ純粋な機能美”といった提案の内容には大いに賛同しました。ですが、多くの人が期待するのはやはり「ガンダム」や「マジンガーZ」のようなヒーローロボットです。無論そういった要求は当然カプコン社のほうからもありましたので、どうしても歩み寄らなければならず、制作期間の前半はそこにどう折り合いをつけるかで大変悩んだ記憶があります。

とりあえずフォルムだけでもヒーローロボットを模したものに、ユーザー

のヒーロー願望に訴求して同一視を喚起させる必要があると考えました。たとえば、多くのアニメロボットのデザインで見られるような胸部中央から放射線状にラインを構成するようにパーツを配置してヒーローロボット感を演出する方法です。ユーザーが最初に搭乗するディサイダーはこの手法に乗っ取っています。ディサイダーの後継機であるプロミネンスやキューサーもこの手法を用いていますが、Z軸方向(XY面)で三次元的な放線のベクトルを反転して応用しています。こういったアニメロボットのデザインのスタンスは各VTの役割に応じたフォルム形成に集約しました。

ここでご紹介する設定デザイン画稿はアニメロボットのフォルムを踏襲しているように見えますが、実際のところVTの間接位置やパーツバランスが人間のそれと大きく異なっています。まず、間接位置をズらすことによって動きにぎこちなさや独特のリズムを生じさせて、怪物性を表現しようと試みました。とにかく着ぐるみ的な人間を連想させる動きは、VTに(ユーザーとは別の)人格を宿らせてしまうと思ったので回避したかったのです。あくまでユーザーが操縦する乗り物でなければなりません。パーツバランスに関しては、高さ

20mのロボットは恐らく乗り物というよりも建築物的なものに感じられるであろうと考えました。意識したのはVTを見上げる人間の視点です。VTが全体的に足先から頭頂部に行くほどパーツが小さくなるのは私なりに巨大感の演出をしたつもりです。デザイン画が全て右上からのアングルで見せている理由は“情報量が多い”ということと共に、以上の三次元的な考え方でデザインされた事による“従来のアニメロボットと比較して奇形なフォルムに対する違和感をごまかす”という意味があります。

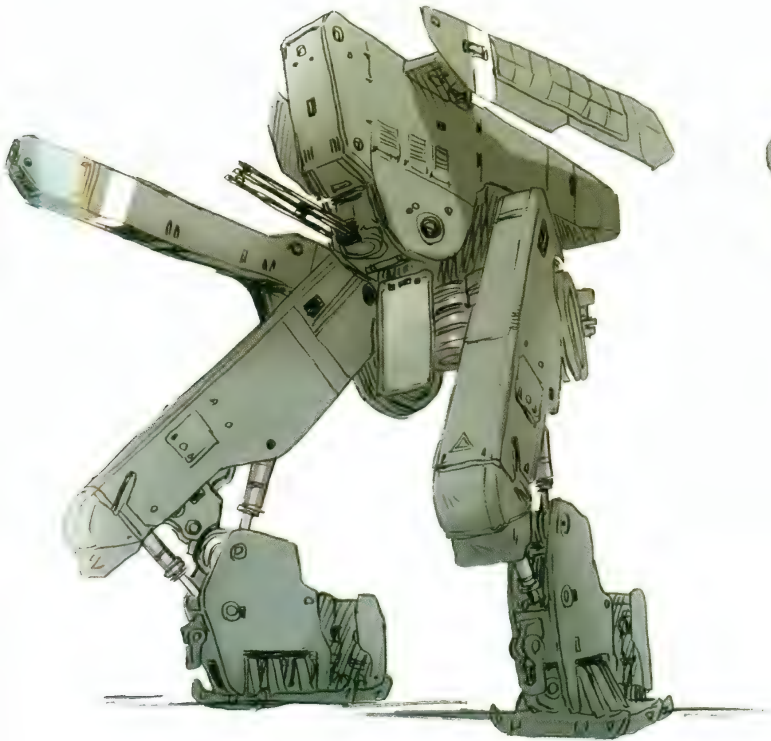
デザイン画のVTと実際に動き回るVTとでは、雰囲気が異なると思います。私が重点を置いたのはどちらかというと後者で、それを見事に実現したカプコン社及びヌードメーカーのスタッフの方々には敬意を表したいと思います。また、「鉄騎」という素晴らしい作品の開発に参加させていただき、多くのことを勉強させていただきました。貴重な機会を与えて下さったプロデューサーの三上真司さん、稲葉敦志さん、そしてディレクターの河野一二三さんに心より感謝申し上げます。



## First Draft 2000 Dec.

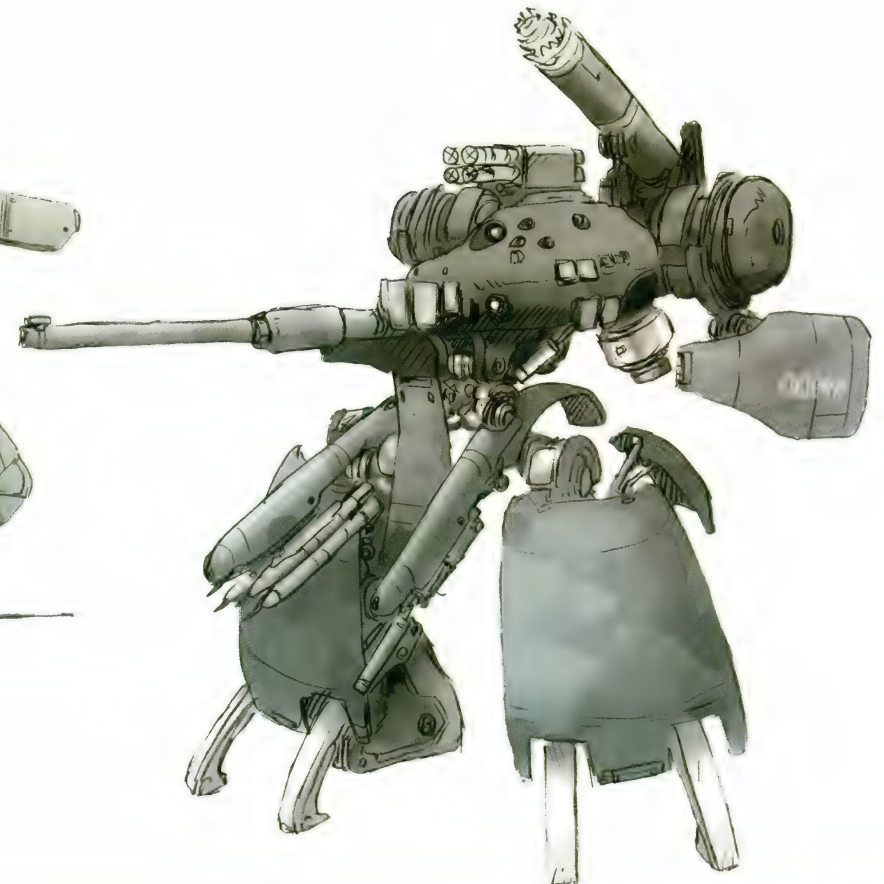
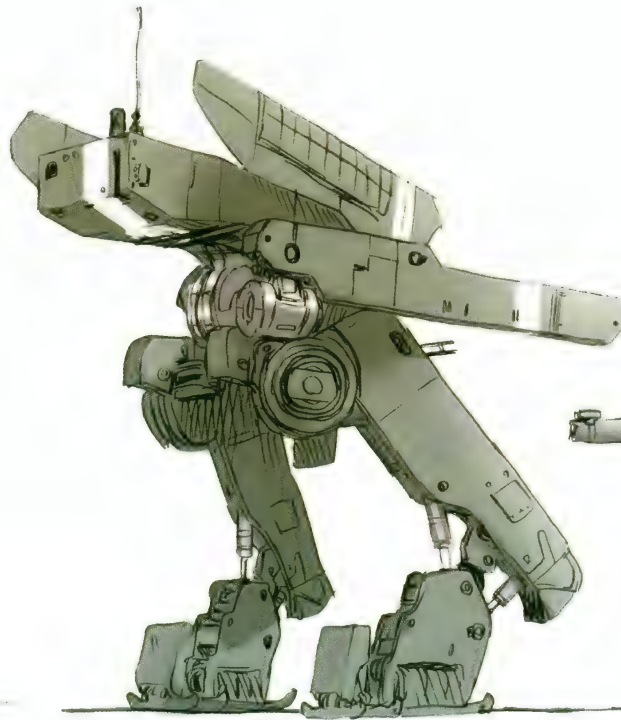
### ●初期ラフ 鯨魚型VT

「鯨魚型」として描かれたもの。恐竜や怪獣のようなフォルムを用いて、異形の重機械の雰囲気を出そうとデザインした案。作った本人としてはこれが一番乗ってみたいと思う形だった。上半身のフォルムは後にスカーフェイスに応用された。



### ●初期ラフ ジャララックス型VT

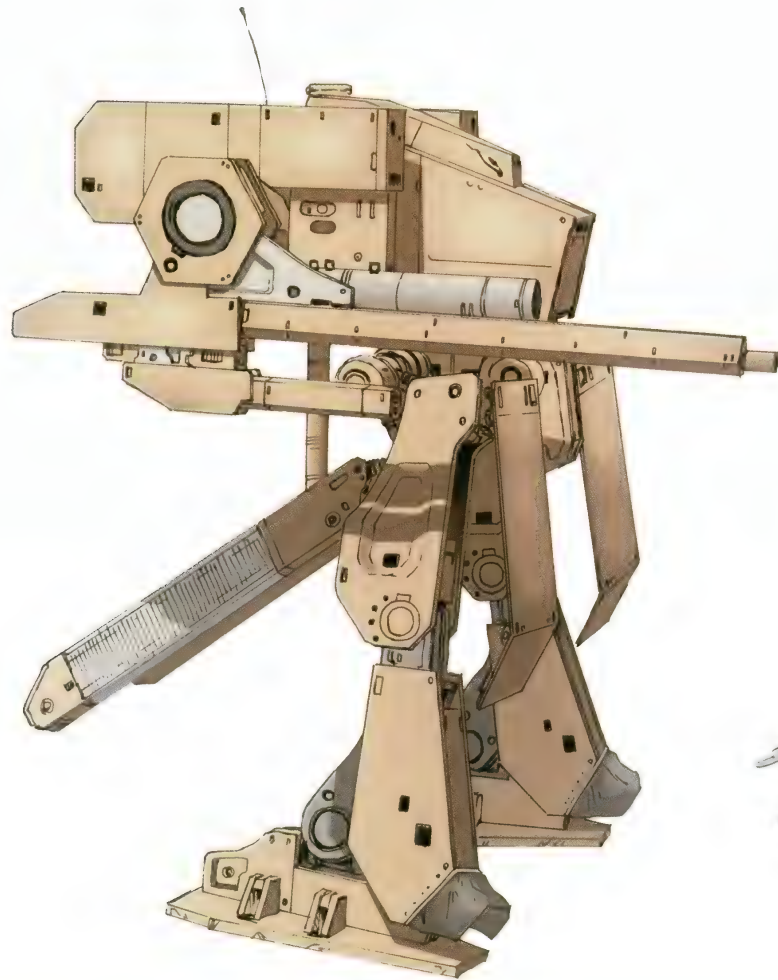
デザインの依頼が来る時点で世界観や設定はおおよそ出来上がっており、敵側の傭兵部隊ジャララックスも既に設定として用意されていた。異色な外観、円錐形のドリルではなくトンネル掘削機のようなカッターブームを装備しているという案も依頼内容に含まれていた。敵役ということで、曲線的なフォルムで威圧感を、クモを参考に嫌悪感の生じるフォルムを意識した。突き出た牙のような脚部のツメは、攻撃性を連想させようと試みたもの。



## First Draft 2001 Feb.

### ●初期ラフ 平均型VT

メインのメカ(平均型)について決定稿が出ず、ハードなスケジュールの中でアイデアを出してはゼロにリセットし直す……という作業を何度か行った。その中から出てきたアイデアの一つ。武装の設定もこの時点では「120mm滑空砲」「25mm機関砲」と決定稿と比べると小さく、そのサイズを基準にVTの身長を8m程度に改めデザイン。ポリゴン数の制約に伴いパーツデザインを簡略化したり、転倒時の起き上がりの為の装置を付けるなど、試行錯誤を繰り返した。



### ●初期ラフ 平均型VT

全高の設定が「10m」から「20m」になり、戦闘への考え方からリアリティを追求した結果、ヒョロッとした体型になった。兵装は「Φ」の字状に収納される。マニピレータとしての腕らしきものは転倒時の起き上がり機構も意識したもの。腕があることで擬人化の傾向が強まってしまい、マシンというよりも人型ロボット(現実のヨタヨタ歩く人型ロボ)の印象になってしまう。どうにか別のアイデアは無いかと色々考えたが、結果的に転倒時の起き上がり機構は妥協。これ以降はフォルムを重視する方向性に変更する。

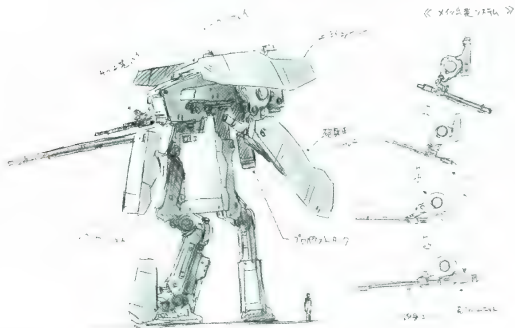




# First Draft 2001 Mar.

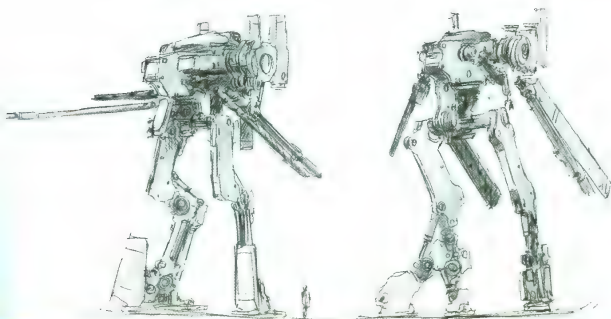
## ●初期ラフ 平均型VT

平均型のフォルムからケレン味の強弱を再考したもの。「ゴリゴンやジョイントの制約は考慮せずに」という助言をもらい、それまでの可動によるパーツ干渉を懸念したSDCGソフトをいじりながらのアイデア出しをやめて、手描きでのアイデア出しに切り替える。装備すると機のように、収納すると砲に収めた刀のようなフォルムを描くメイン兵器のギミックはこの時点で完成した。



## ●初期ラフ 平均型VT / 派生案

左/ ターミネーターのように単なる風貌のメカが弾丸を弾きながら追ってくる様子が悪い (実際は映像演出による部分なのだが) という固定観念があるせいか、平均型案の大変姿な装甲を外した案も用意したが、やはり「タバさや振さ、重さが足りない」という指摘を受ける。  
右/ 更に簡略化したもの、後にピッツの原案となる。



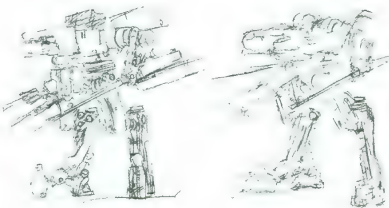
## ●初期ラフ 平均型VT

フォルムを模索する作業が続く。やはり胸部中央から放射状に線を描くパーツ構成は必須と考えていた。



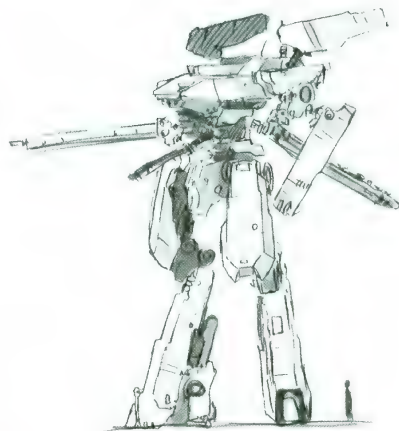
## ●初期ラフ 支援型VT

バトリック・タゴロス版ゴジラの影響が感じられる恐竜的なフォルム。頭部(頭)が肩よりも下にあることで得られる威圧感には後にスカーフェイスやビヒモスに応用される。



## ●初期ラフ

ヒーローロボに寄ったアイデアの一つ。腕のシルエットを模したシールドなど、フォルムの雰囲気はプロミネンスに通じる。



## First Draft 2001 Apr.

### ●ディテール検証用面積 平均型

平均型(ディサイダー)のデザインについて方向性が決まり、改めてアイデアをまとめ直したもの。主に最終的なクリンナップを行う前のディテール検証用として制作された。実際のモデリング作業の雛形にもらう為の簡易3DCGモデルの制作も同時に行いつつ、このあと最終的なデザインの完成に至る。この頃、平均型制作作業から副産物的に生み出されていた軽量型(ファルシオン)と雑魚型(ビッツ)もこの段階で具体的になっていった。その他のVTデザインはこれらの3体を基礎として進化発展を遂げたものである。

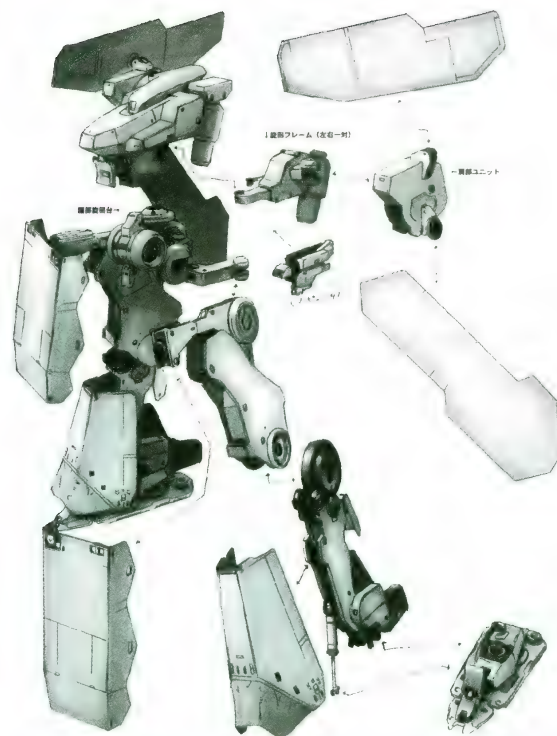
ディサイダー決定までの期間について大久保は「初めての大人仕事だったのですが、別な仕事も複数抱えていましたしプライベートも色々忙しかった時期でしたから、精神的にも苦しい状況の中での作業でした」と述懐する。



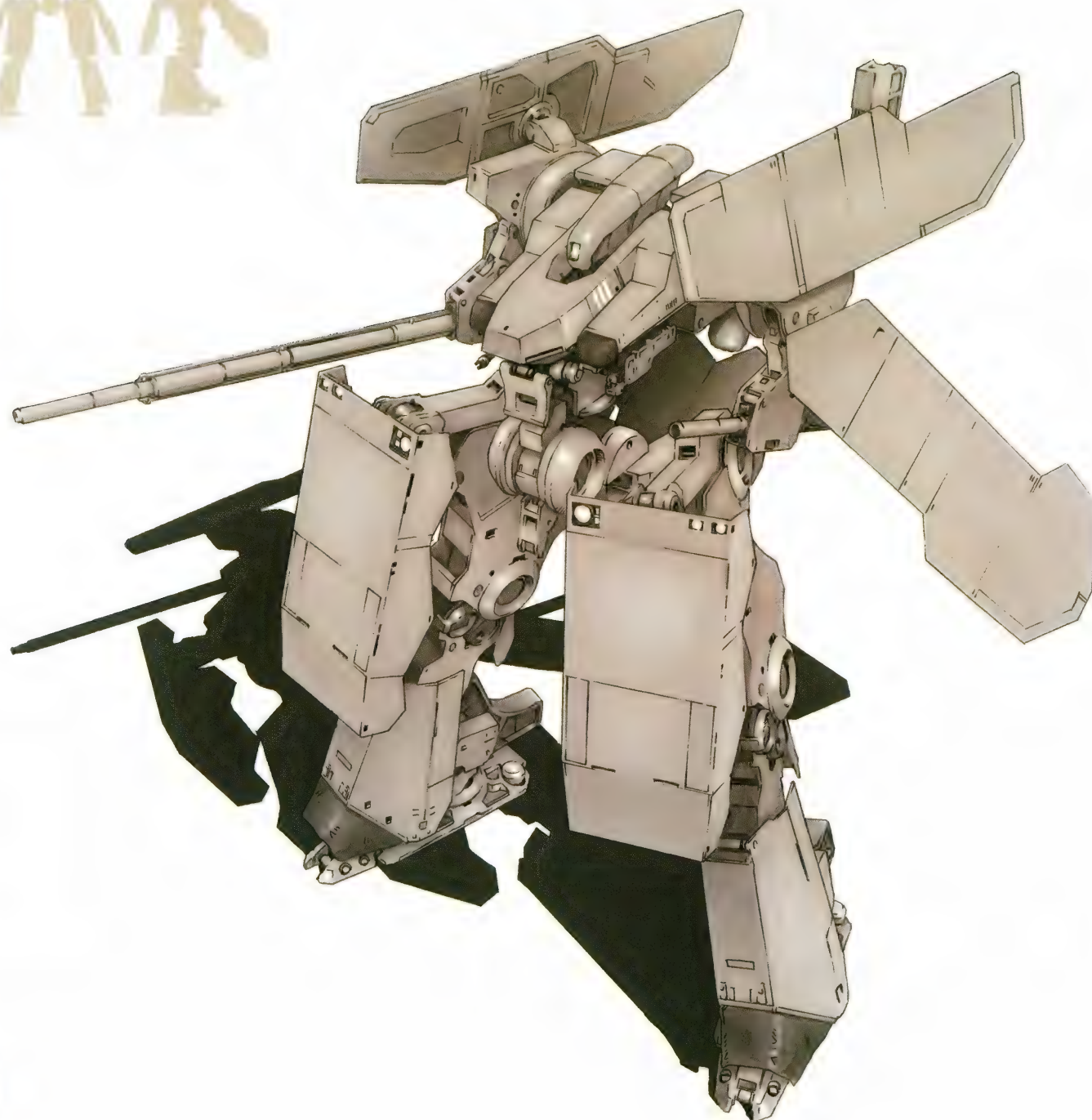


# M-7-DB Decider

項目	内容
機体番号	MS-06S-001
機体名	MS-06S-001
機体種別	MS-06S-001
機体サイズ	1.8m
機体重量	1.8t
機体構造	1.8t
機体材料	1.8t
機体色	1.8t
機体塗装	1.8t
機体整備	1.8t



ディサイダー展開図



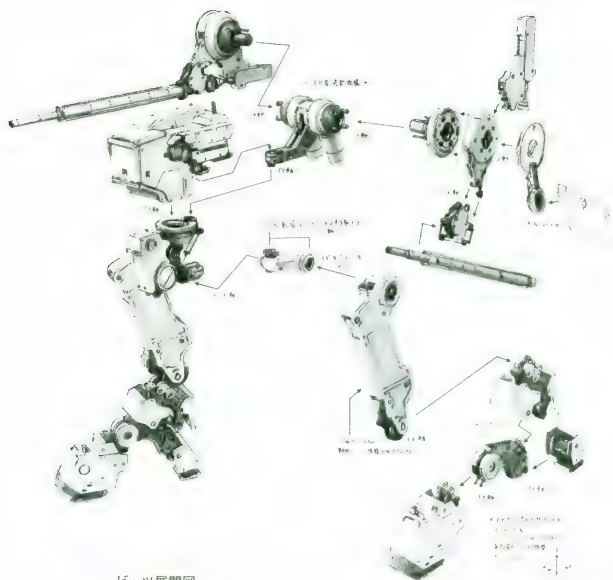
## LF-003-C Vitzh

機体番号	LF-003-C
機体名	LF-003-C Vitzh
機高	1.8m
機重	1.2t
機速	1.2km/h
機動	1.2km/h
機動範囲	1.2km/h
機動時間	1.2km/h
機動距離	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h



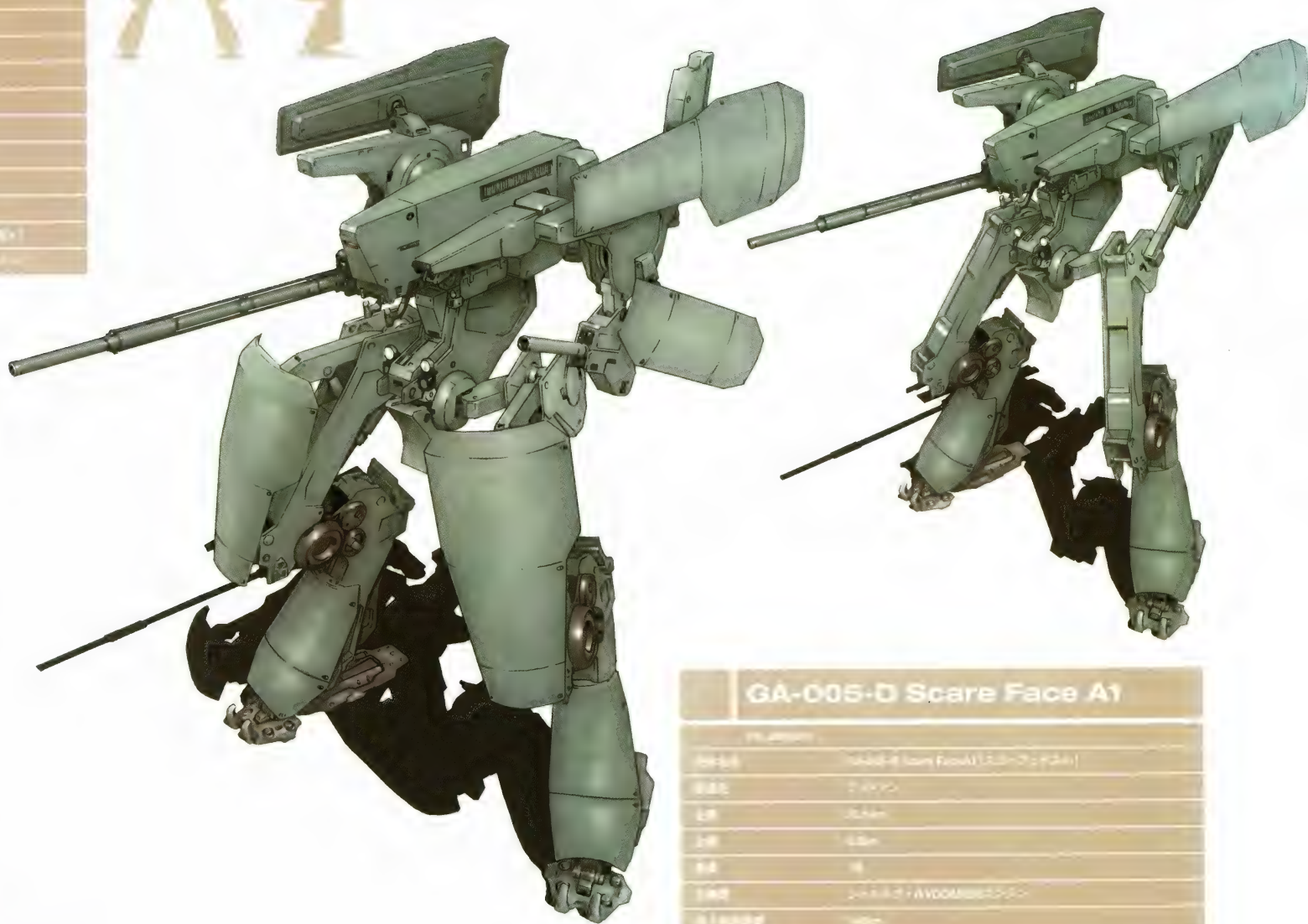
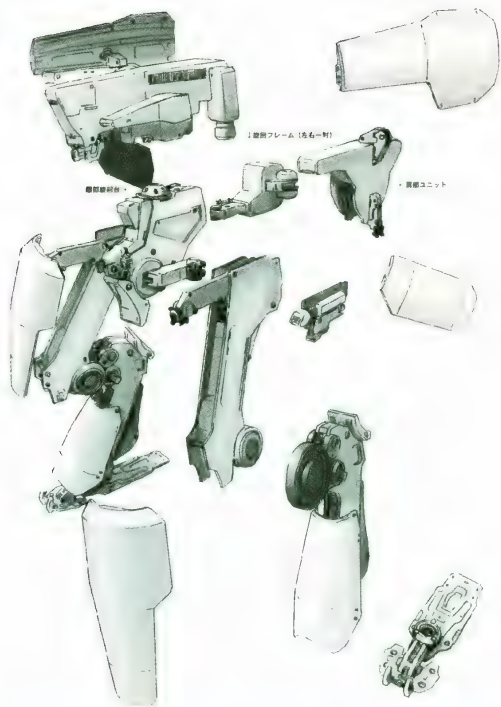
## LF-003-C-M m-Vitzh

機体番号	LF-003-C-M
機体名	LF-003-C-M m-Vitzh
機高	1.8m
機重	1.2t
機速	1.2km/h
機動	1.2km/h
機動範囲	1.2km/h
機動時間	1.2km/h
機動距離	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h
機動回数	1.2km/h



ビッツ展開図





# GU-004-A Vortex

機体番号

機体名

機体色

身長

体重

臂長

主武装

副武装

機体特徴

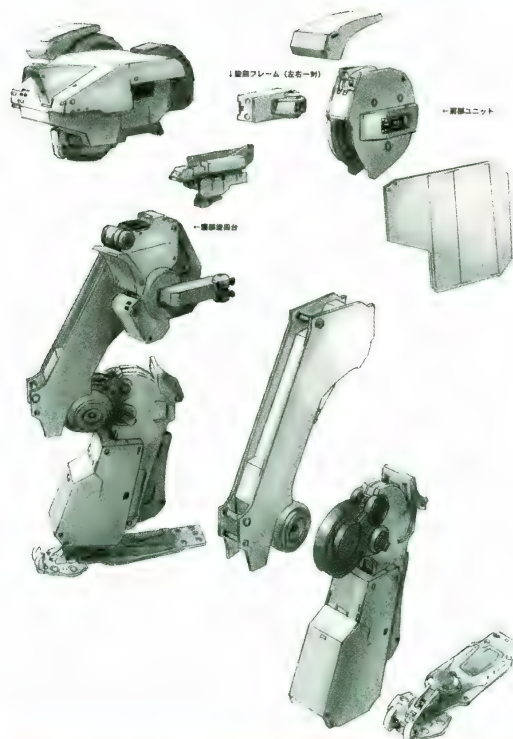
機体サイズ

機体タイプ

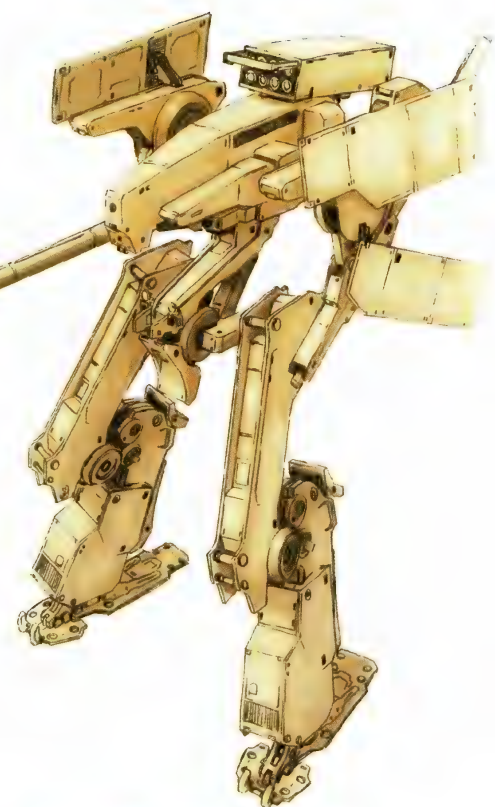
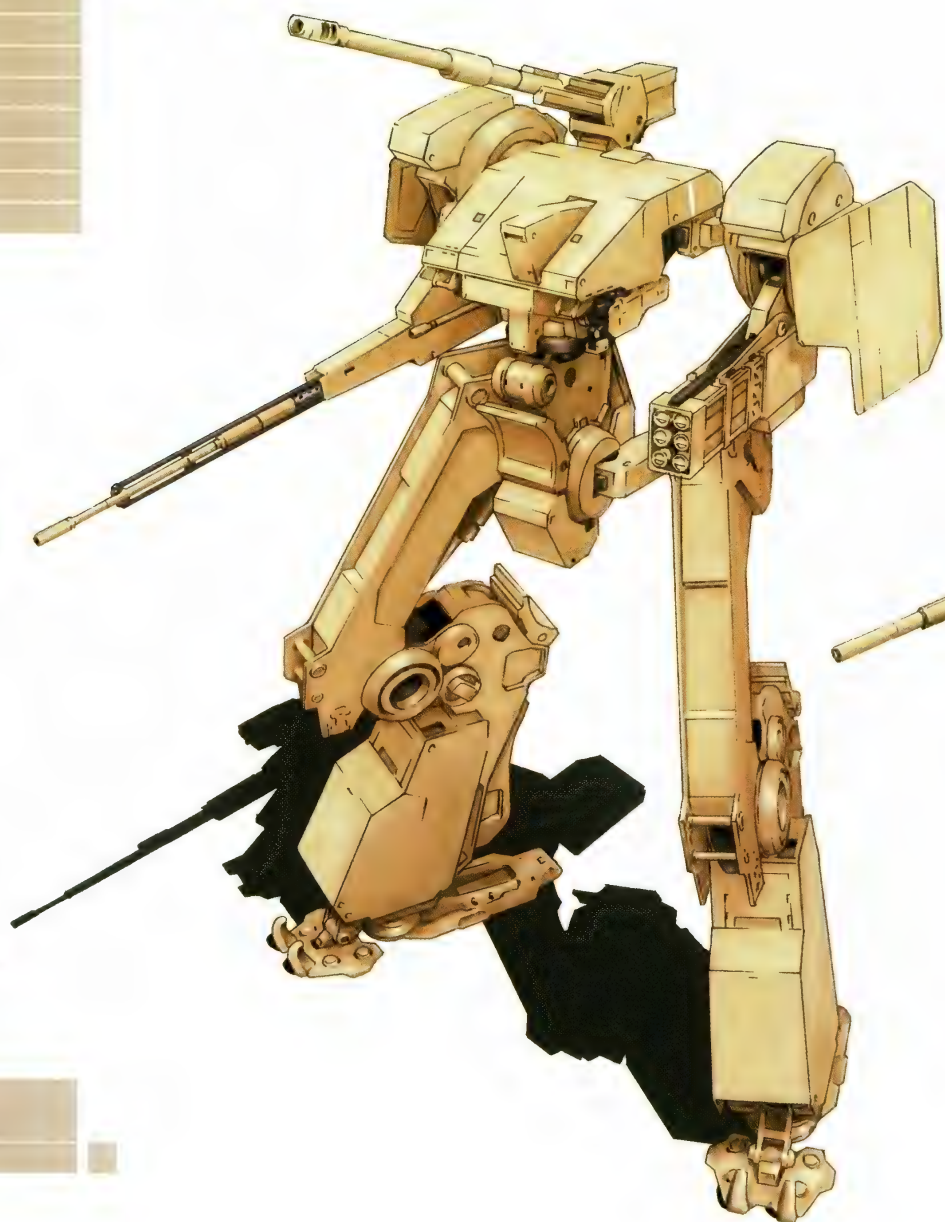
機体カラー

機体説明

機体カラー



ボルテクス展開図



Draft ver.  
FIX 2001/8/01

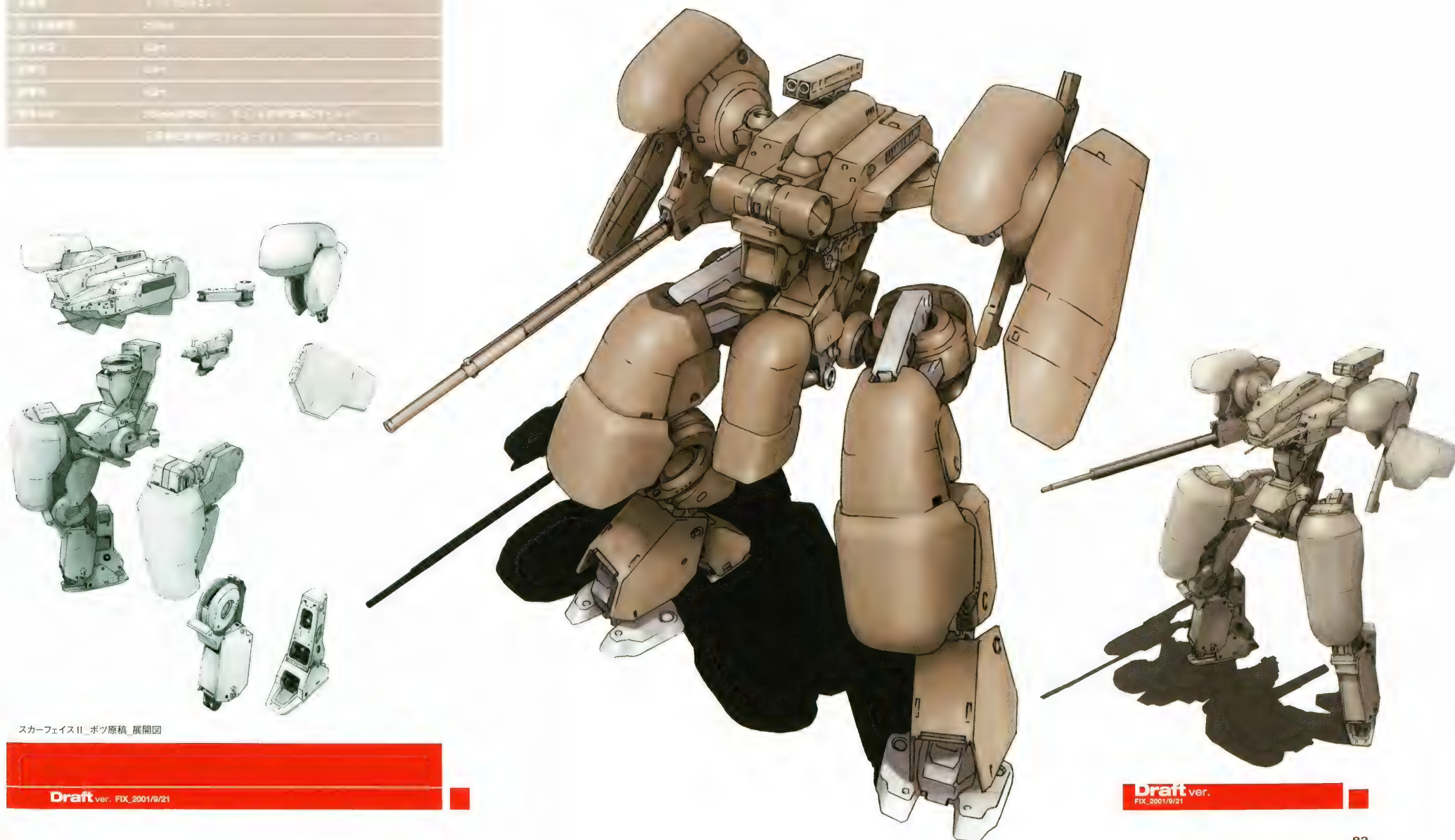








GS-014-B Scarer Face II	
機名	GS-014-B Scarer Face II (27-211131)
機種	ガンダム
機高	18.0m
機重	100t
機速	18
機力	110000000
主武装	ガンダム
副武装	ガンダム
機体	ガンダム
機体	ガンダム
機体	ガンダム



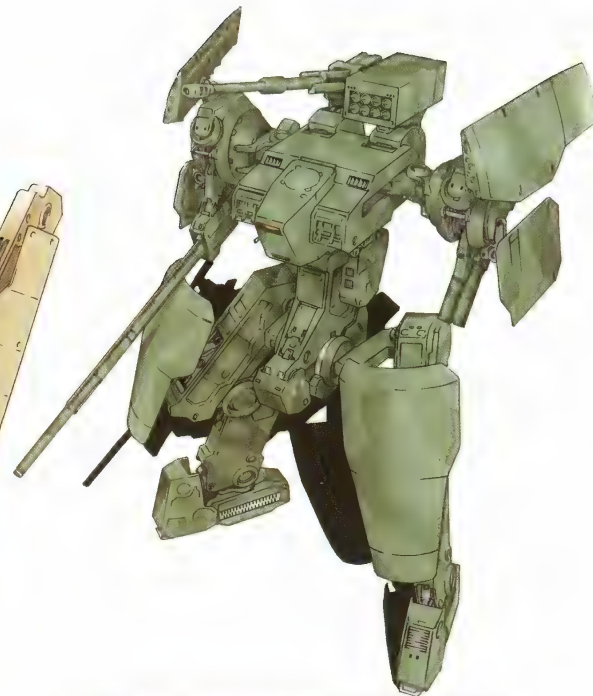
スカーフェイスII\_ボツ原稿\_展開図

Draft ver. FIX\_2001/9/21

Draft ver.  
FIX\_2001/9/21

## RW-105-J-D Aspler

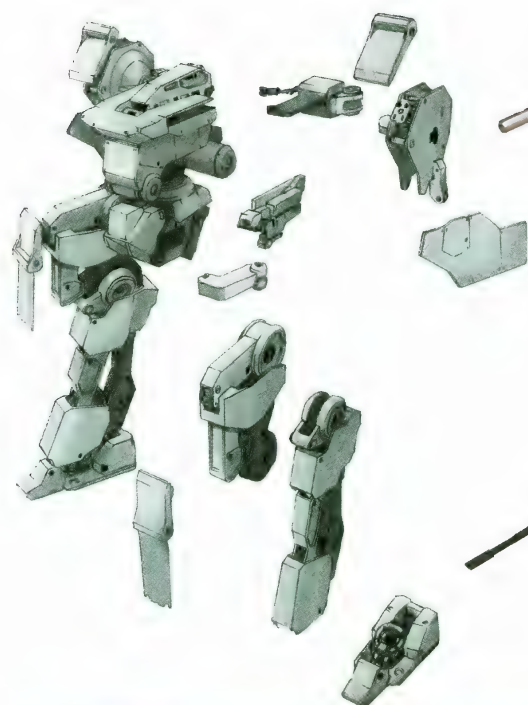
Item	Value
Height	18.0m
Weight	10,000kg
Max. Speed	100km/h
Max. Altitude	10,000m
Max. Range	100km
Max. Fuel	100L
Max. Power	100kW
Max. Torque	100kgm
Max. Thrust	100kg
Max. Acceleration	100m/s <sup>2</sup>
Max. Deceleration	100m/s <sup>2</sup>
Max. Turn Rate	100deg/s
Max. Dive Rate	100deg/s
Max. Climb Rate	100m/s
Max. Descent Rate	100m/s
Max. Hover Rate	100m/s
Max. Standby Rate	100m/s
Max. Idle Rate	100m/s
Max. Sleep Rate	100m/s
Max. Death Rate	100m/s



## GU-010-A Maelstrom

Item	Value
Height	18.0m
Weight	10,000kg
Max. Speed	100km/h
Max. Altitude	10,000m
Max. Range	100km
Max. Fuel	100L
Max. Power	100kW
Max. Torque	100kgm
Max. Thrust	100kg
Max. Acceleration	100m/s <sup>2</sup>
Max. Deceleration	100m/s <sup>2</sup>
Max. Turn Rate	100deg/s
Max. Dive Rate	100deg/s
Max. Climb Rate	100m/s
Max. Descent Rate	100m/s
Max. Hover Rate	100m/s
Max. Standby Rate	100m/s
Max. Idle Rate	100m/s
Max. Sleep Rate	100m/s
Max. Death Rate	100m/s





ブレード\_ボツ原稿 展開図



**Draft** ver.  
FIX\_2001/810/10



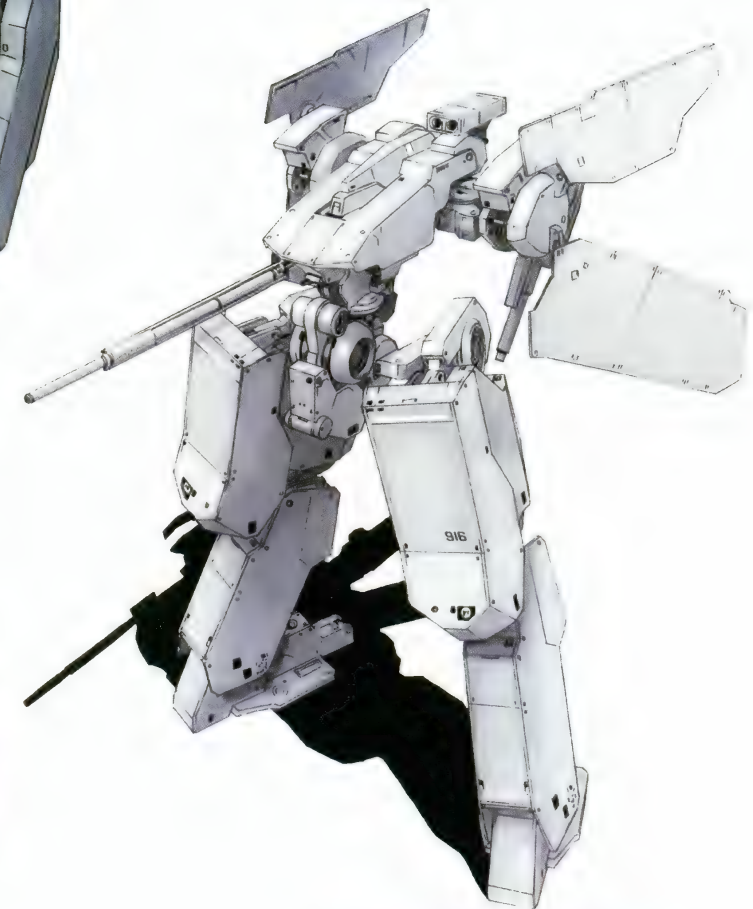
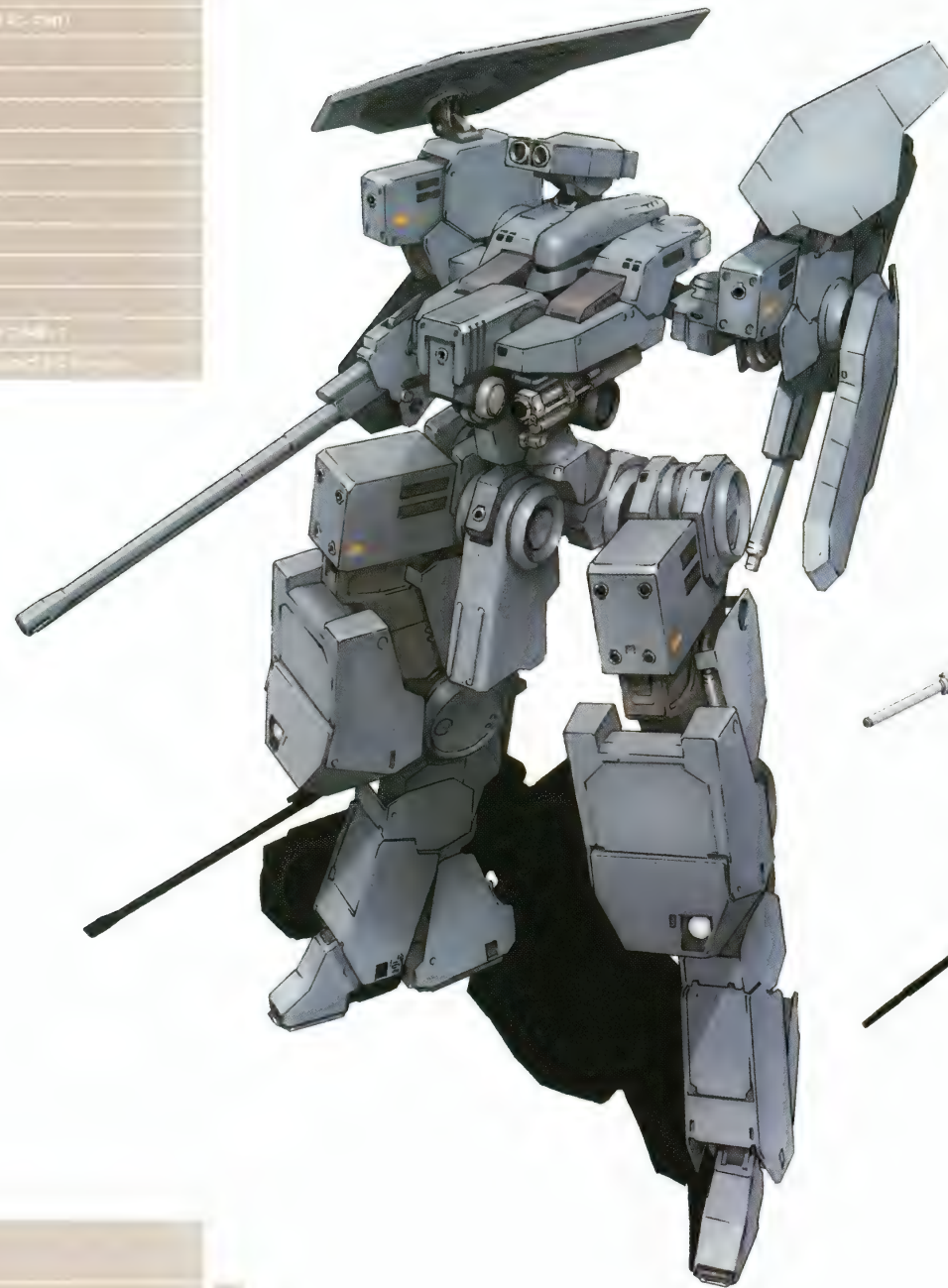
**Draft** ver.  
FIX\_2001/12/015

**Draft** ver. FIX\_2001/9/16

## M8-E-B-M1 Prominence M1

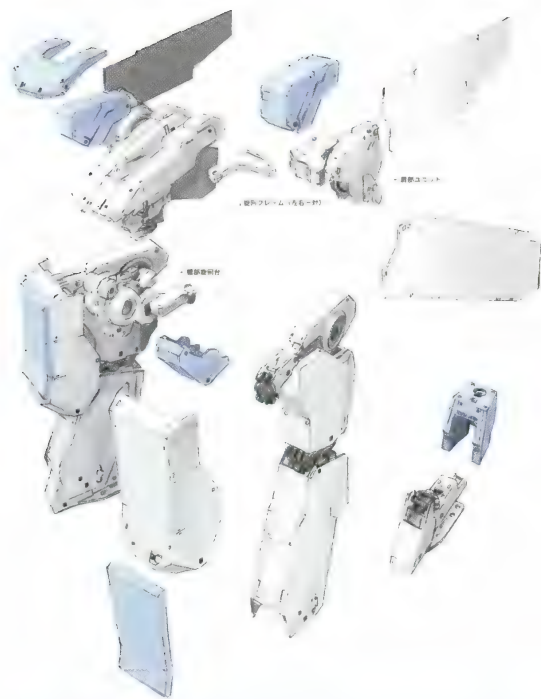
03.00000

機名	機名不明 (機名不明) (機名不明)
機種	MS (機名不明) (機名不明)
機高	18m
機重	10t
機速	100km/h (機名不明)
機動性	高
機体色	白
機体番号	916
機体番号	916
機体番号	916
機体番号	916



Draft ver.  
FIX\_2001/10/10

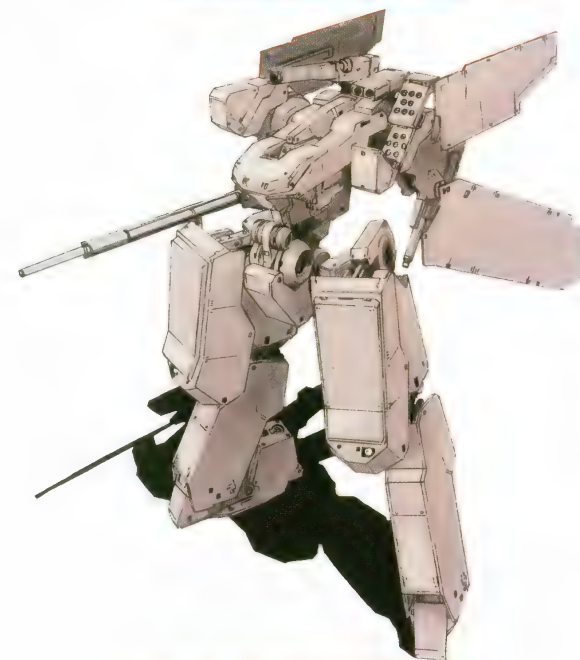




**Draft** ver. FIX\_2001/0/11

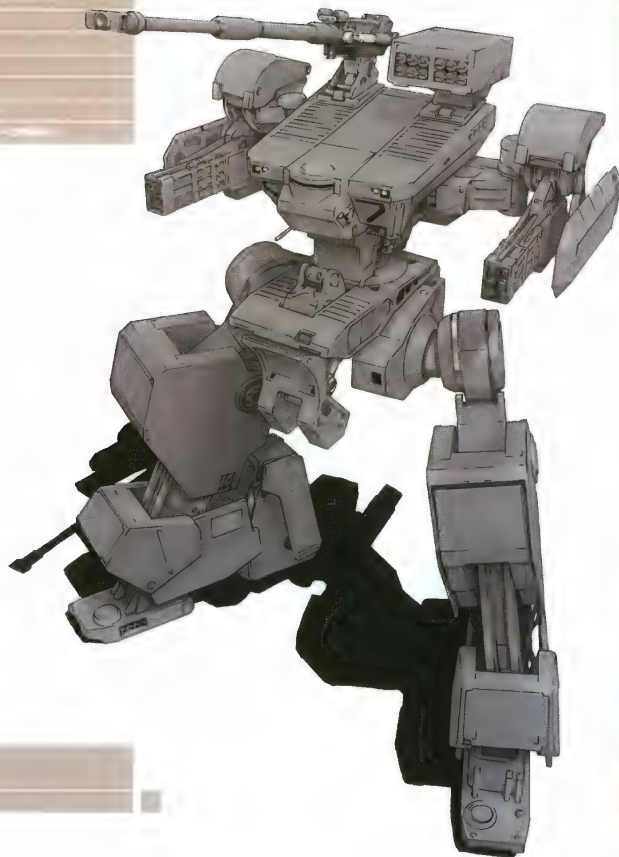


**Draft** ver. 2001/10/10



**Draft** ver. 1.0  
FLX\_2001/8/11

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

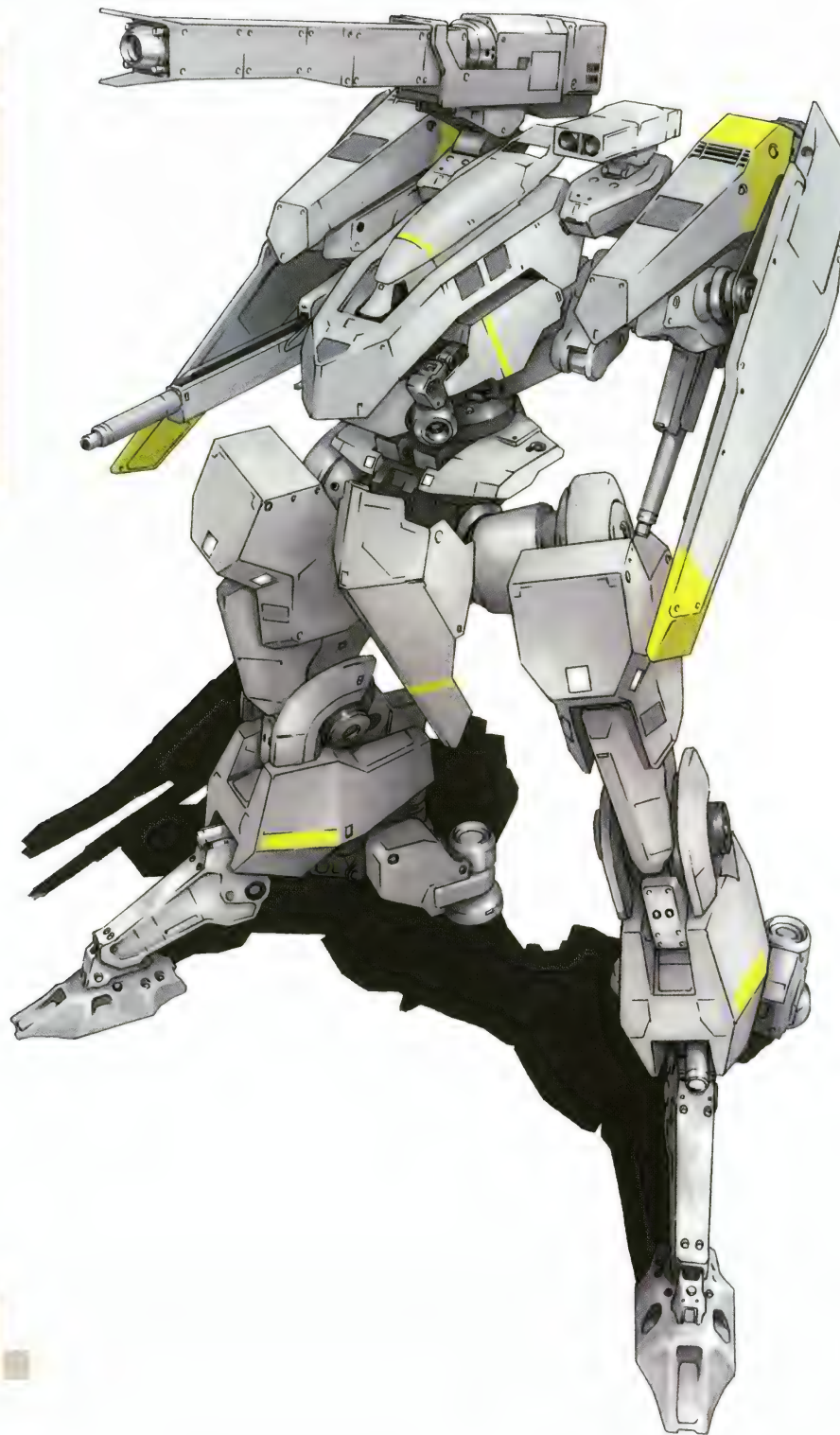


\_\_\_\_\_





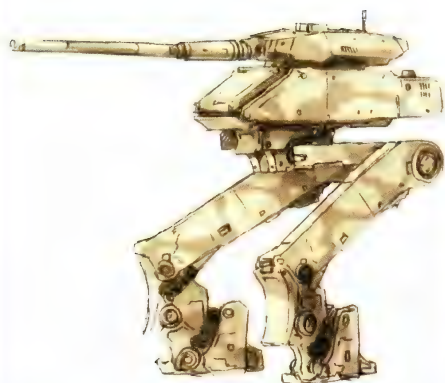




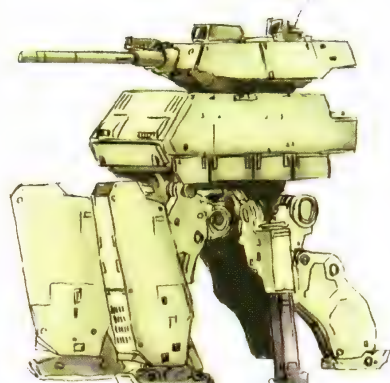




各VTをデザインするに当たって集めた様々な現用兵器の資料を参考に、次々とアイデア出しを行った。現用兵器とVTの中間的な存在を狙った。“得意な方向だったのでVTよりも気楽だった”と大久保。



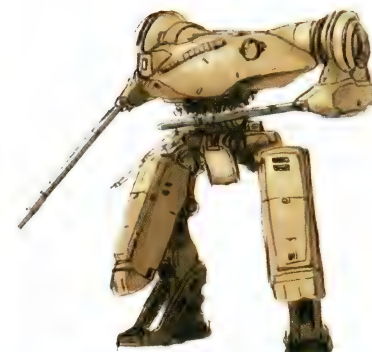
VT-01



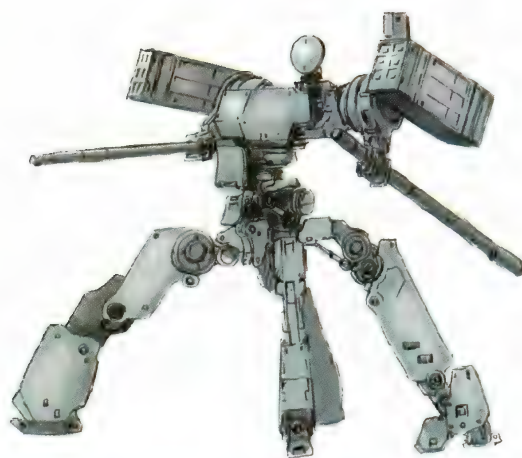
VT-02



VT-03



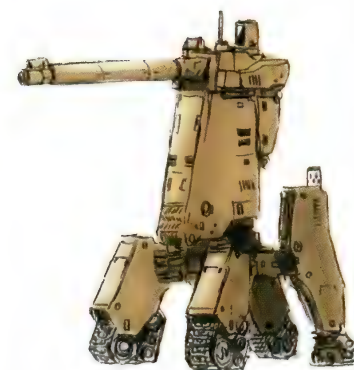
VT-04



VT-05



VT-06

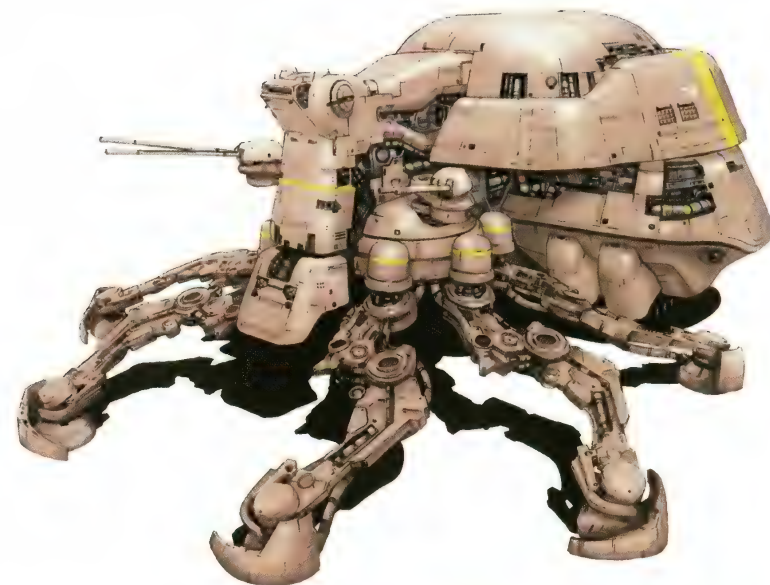


VT-07



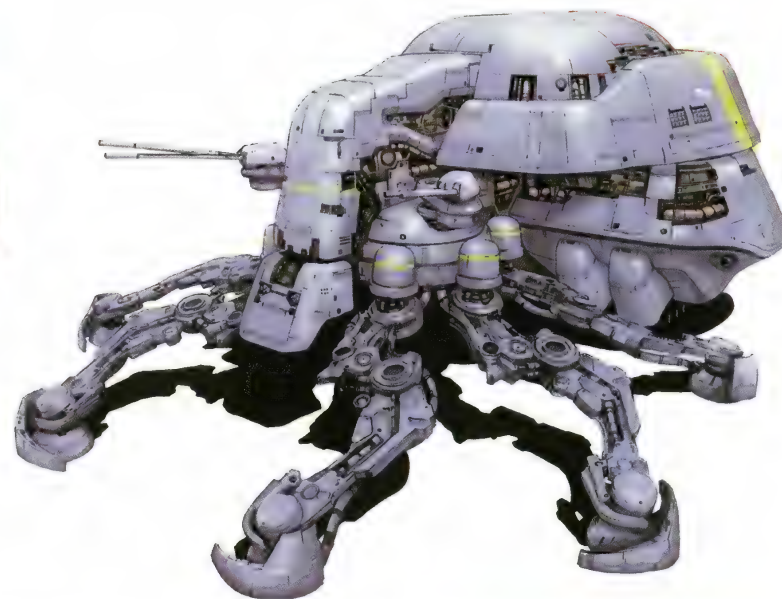


D3Eye	
機体番号	機体番号: 0001
機体名	機体名: D3Eye
主砲	主砲: 100mm
副砲	副砲: 100mm
主砲	主砲: 100mm
副砲	副砲: 100mm
主砲	主砲: 100mm
副砲	副砲: 100mm



“タコ+クモ+ドクロ”という河野ディレクターの指示に基づいてデザイン。ドクロについては肉食哺乳動物の頭骨を参考に。

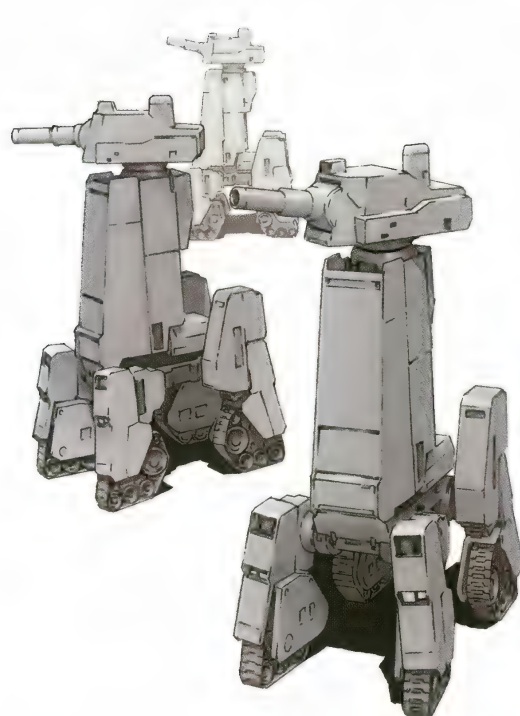
**Draft ver.**  
FIX 2001/11/28



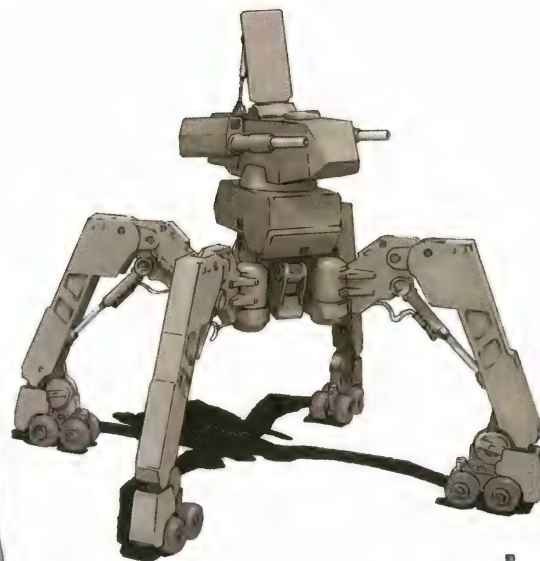
上記ボツ案から「タコ」的な要素を少し削り、寒色系カラーリングでよりダークな雰囲気。しかし結局はボツとなり、ラスボスのデザインは振り出しに戻る。

**Draft ver.**  
FIX 2001/11/30

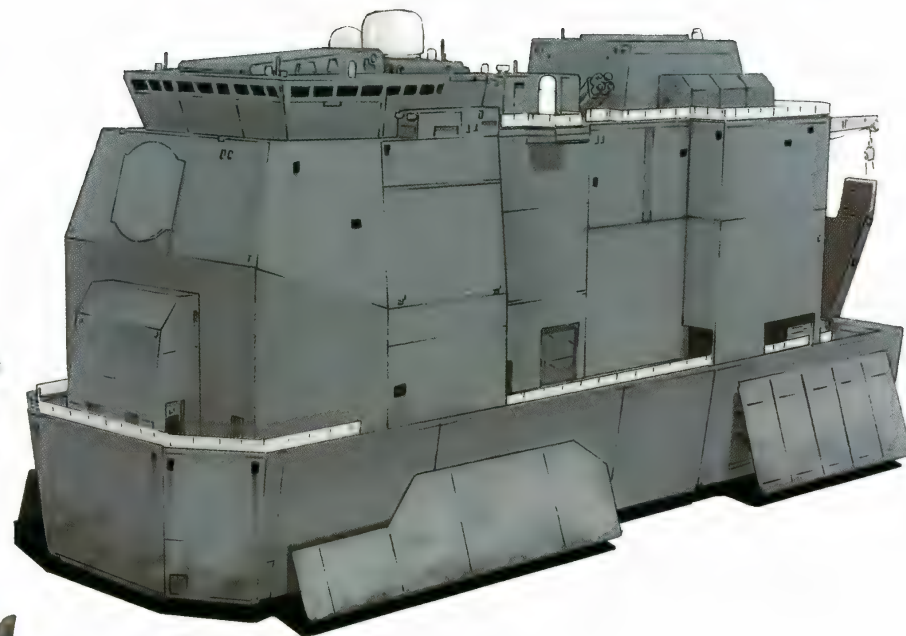
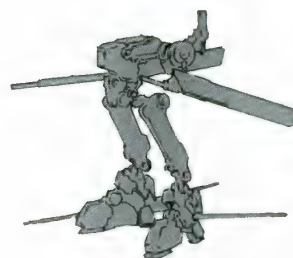




Gnat	
機体番号	000001
パイロット	アムロ・レイ
機体色	白・青
機体サイズ	全高 1.8m



T3 Fortress	
機体番号	000001
パイロット	アムロ・レイ
機体色	白・青
機体サイズ	全高 1.8m



VTREN	
機体番号	000001
パイロット	アムロ・レイ
機体色	白・青
機体サイズ	全高 1.8m



# 出雲重機

INDUSTRIAL DIVINITIES

出雲重機 INDUSTRIAL DIVINITIES

2006年4月12日 初版発行  
2008年3月10日 第2刷発行

著者 大久保淳二

発行人 浜村弘一  
編集人 青柳昌行  
編集 メディアミックス書籍部 ホビー書籍グループ  
担当 岡本真一  
発行所 株式会社エンターブレイン  
〒102-8431  
東京都千代田区三番町6-1  
tel.0570-060-555 (代表)

印刷所 東京書籍印刷株式会社

ISBN4-7577-2735-6 Printed in Japan  
© JUNJI OKUBO/IZMOJUKI  
© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

Staff  
テキスト 大久保淳二、石井健夫  
カバーデザイン 藤本"ANI"健太郎  
本文デザイン 井上雅光 (Flightlab)

制作協力 株式会社カブコン

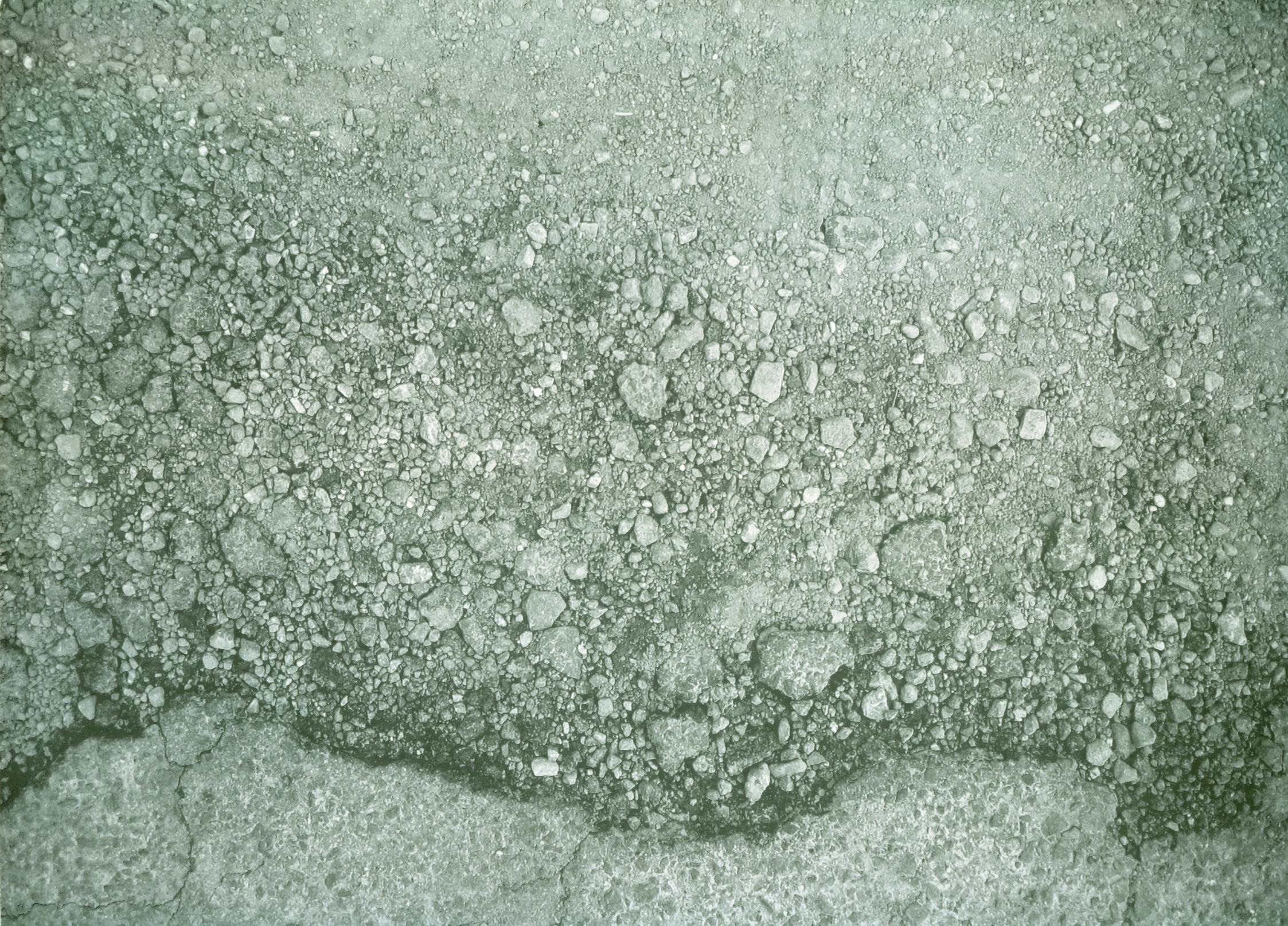
Special thanks  
Raredrop  
Power Graphixx (半澤雅仁)  
加藤良武  
国沢雄一  
小城マサヒロ  
3MA

■本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインから文書による許諾を得ずに、いかなる方法によっても無断で複写、複製することは禁じられています。

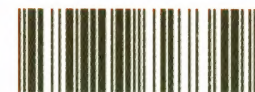
■定価はカバーに表示してあります。

本書の内容・不具合についてのお問い合わせ先  
エンターブレイン・カスタマーサポート  
電話：0570-060-555 (受付時間：土日祝日を除く 12:00～17:00)  
メールアドレス：support@ml.entarbrain.co.jp









9784757727359



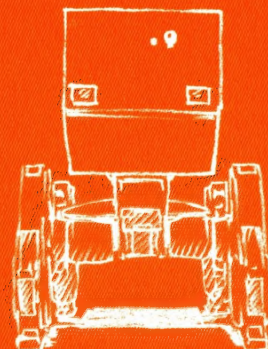
1920076022005

ISBN4-7577-2735-6

C0076 ¥2200E

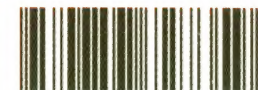
エンターブレイン

定価 本体2200円 + 税



Imji





9784757727359



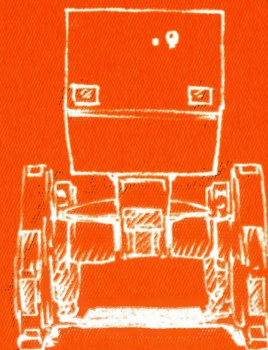
1920076022005

ISBN4-7577-2735-6

C0076 ¥2200E

エンターブレイン

定価 本体2200円 + 税



30WT Doton (ドトン)



41WT Four-Link (フーリン)



22WT Sai (サイ)

頭部を地面と平行に寝かせ、前後の足を畳んだ屈曲姿勢のまま、  
機械は意思を持つかのように疾走し、そのみを知る目的地付近で静かに停止した。  
やがて巨体は静かに唸り、四肢がゆっくりと、しかし力強く開いて立ち上がる。  
そして長い頭部が曇天の空を見上げた。  
今から何かが起こるのか？ それとも、これがあるために何も起こらないのか？ (本文より)



**[鉄騎]** 未公開設定画稿  
多数収録!!  
© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.